OPIS PRZEJŚCIA GRY I GORĄCA DYSKUSJA

SHADOW OF THE COLOSSUS

NAJNOWSZA CZĘŚĆ ŚWIETNEGO RACERA

TOCA RACE DRIVER 3

TOMONOBU ITAGAKI OSZALAŁ?

DEAD OR ALIVE 4

● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● XBOX 360 ● GAMECUBE ● PSP ● NDS ● PS ONE

neo PLUS

MARZEC 2006 (03/2006)
nr 86 . cena: 10.99 zł (w tym 7%VAT)

● NEWS: Tourist Trophy, Forbidden Siren 2, Driver: Parallel Lines, Devil May Cry 3: Special Edition, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

● RECENZJE: Resident Evil: Deadly Silence, Torino 2006, FIFA Street 2, Mario & Luigi DS, Ridge Racer 6, TOCA Race Driver 3, Drakengard 2, Fight Night Round 3, Tales of Eternia, Marc Ecko Getting Up: Contents Under Pressure, The Sword of Etheria

● NEON: Wywiad z Adrianem Chmielarzem, Retro – 3DO, Poradnik do Pro Evo 5 i inne!

BLACK

CRITERION DOSTARCZA NAJPIĘKNIEJSZY SHOOTER OBECNEJ GENERACJI

W NUMERZE

- **DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII** / SPRAWDZAMY W AKCJI KONTYNUACJĘ FFVII
- **GAWĘDY PO FAI 2k6** / OBSZERNY WYWIAD Z ADRIANEM CHMIELARZEM
- **N+ BEST OF 2005** / 35 NAJLEPSZYCH AKCJI ZWIĄZANYCH Z GRAMI W MINIONYM ROKU
- **ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS** / CAPCOM ODCHODZI OD SPRAWDZONYCH SCHEMATÓW

Independent Press
9 771505 820004 03
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Pełna oferta CREATIVE

ULTIMA Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

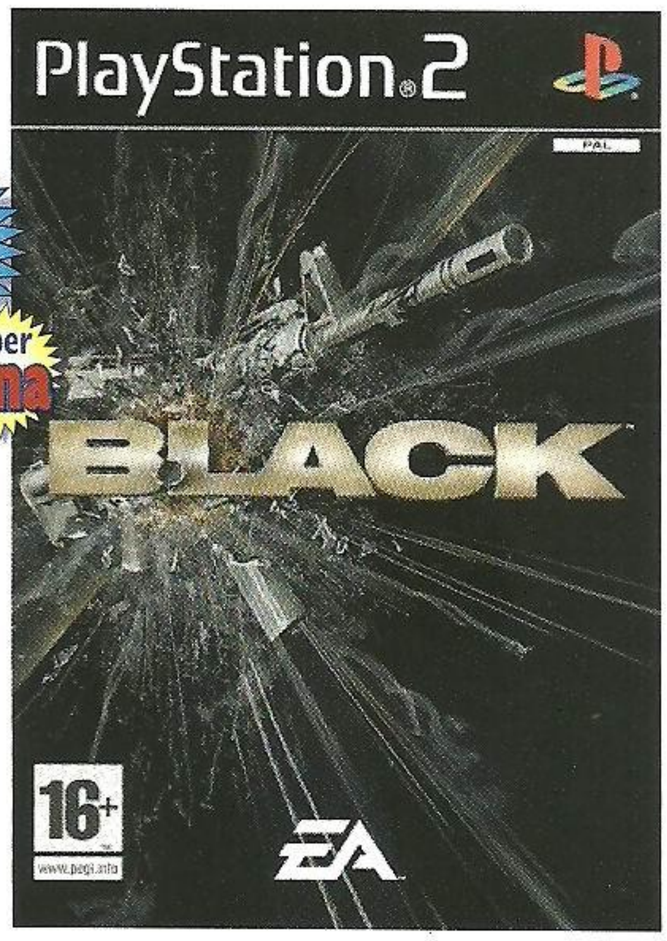
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Audio-Video | PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | Sony PSP

Black



179 zł super cena

Nowe ceny konsol

549 zł

konsola PS2 + kontrolery

599 zł super cena

konsola PS2 + Buzz + kontrolery

499 zł

Nintendo DualScreen

999 zł

PlayStation Postable Euro Value Pack

PLAYSTATION 2

007: From Russia with Love 179
187 RIDE OR DIE 189
24: The Game (PL) 199
BASS MASTER FISHING + wędka 189
BATMAN BEGINS 185
BATTLEFIELD 2 179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance 169
BLACK 179
BURNOUT REVENGE 179
BUZZ - muzyczny quiz + kontroler 219
CALL OF DUTY 2 229
CASTLEVANIA Curse of Darkness 199
CHAMPIONS: Return to Arms 149
CRASH TAG TEAM RACING 179
DANCE UK Extra Trax 169
DANCING STAGE Fusion 149
DANCING STAGE Max 149
DARKWATCH 199
DEVIL KINGS 159
DRAGONBALL Z Tenkaichi 179
EVERYBODY'S GOLF 189
EYETOY ANTIGRAV 179
EYETOY PLAY 3 + kamera 219
FAHRENHEIT 159
FIFA 2006 179
FIFA STREET 2 169
FIGHT NIGHT: Round 2 185
FINAL NIGHT: Round 3 169
GAMETRAK: Darkwind 349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf 349
GENJI 189
GODFATHER (PL) 179
GUN 229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL) 179
JAK X Combat Racing 189
KING KONG PL 179
LA PUCELLE TACTICS 149
MARVEL NEMESIS: Rise of the Imperfects 179
MATRIX Path of Neo 159
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie 179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks 189
NBA LIVE 06 179
NBA STREET V3 185
NFS Most Wanted PL 179
NHL 2006 179
OPOWIESCI Z NARNII 189
PRINCE OF PERSIA Two Thrones 189
PRO EVOLUTION SOCCER 5 179
RATCHET Gladiator 189
RESIDENT EVIL 4 179
SCAR ALFA ROMEO 169
SHADOW OF COLLOSSUS 199
SHREK SUPER SLAM 229
SIMS 2 179
SINGSTAR 80' - polskie piosenki 149
SINGSTAR 80' + mikrofony 179
SLY 3 + okulary 3D 159
SOUL CALIBUR 3 219
SPARTAN TOTAL WARRIOR 189
SSX ON TOUR 179
STAR WARS: Battlefront 2 229
SUFFERING Ties That Bind 189
SUPER MONKEY BALL DELUXE 189
TIM BURTON'S Nightmare Before Christmas 149
TOCA RACE DRIVER 3 199
TONY HAWK American Wasteland 229
TOTAL OVERDOSE 189
TRUE CRIME New York City 229
ULTIMATE SPIDER-MAN 199
WRC RALLY Evolved 159
XENOSAGA II 229
X-MEN Legends II 199

Platinum PS2:

007: Nightfire 77
007: Everything or Nothing 77
ATHENS 2004 39
AUTOMODELLISTA 79
BATTLESTAR GALACTICA 39
BOMBERMAN Hardball 69
BRAVE 79
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter 69
BURNOUT 3 Takedown 77
CONFLICT DESERT STORM 2 77
CRAZY FROG RACER 129
DISNEY Extreme Skate Adventure 77
DJ DECKS 39
DRIVER 3 99
EYETOY KINETIC + kamera 99
FIFA 2005 77
FINAL FANTASY X 77
FINAL FANTASY X-2 77
FORMULA ONE 2005 77
GETAWAY: Black Monday 77
GOD OF WAR 77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent 77
GRAN TURISMO 3 59
GRAN TURISMO 4 99
GTA 3 69
GTA: San Andreas 119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL 77
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.) 119
ICO 109
JACKIE CHAN ADVENTURES 49
JAK I 77
JAK 2 77
JAK 3 69
KILLZONE 77
KING OF FIGHTERS: Maximum Impact 69
L.A. RUSH 139
LORD OF THE RINGS: Return Of The King 77
MEDAL of HONOR: Rising Sun 77
METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater 99
MORTAL KOMBAT Deception 77
MOTO GP 4 77
NFS: Underground 2 77
PHANTOM BRAVE 119
PROJECT ZERO 2 89
RATCHET & CLANK 77
RATCHET & CLANK 2 77
RATCHET & CLANK 3 77
RESIDEN EVIL: Outbreak 77
RESIDENT EVIL Outbreak File 2 119
RICHARD BURNS RALLY 77
RTL SKI JUMPING 2006 99
SHADOW HEARTS Covenant 129
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call 99
SIMS Poza Domem 77
SINGSTAR POPWORLD 59
SOUL CALIBUR 2 99
SPIDERMAN THE MOVIE 2 99
SSX 3 77
SUIKODEN IV 99
SUMMONER 2 69
TEKKEN 4 69
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 77
TIME SPLITTERS Future Perfect 77
TONY HAWK UNDERGROUND 77
TRUE CRIME 77
URBZ: Sims in the City 77
URODZINOWE Przygody Kubusia Puchatka (PL) 99
WILD ARMS 3 99
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL 77
WOLFENSTEIN 77
WRC 4 77

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2
zupełnie nowe ceny ..... tel., www
Action Replay Max 2 169
Arcade Strick Logic 3 109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory) 119
Fotel do kierownicy 429
Joypad analogowy 39
Joypad analogowy Logic 3 Inferno 79
joypad bezprzewodowy Logitech 149
Kierownica Fanatec ForceShock 3 399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3 129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4 149
Kierownica Logitech Driving Force 299
Kierownica Logitech Driving Force Pro 449
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback 179
Link Cable 19,90
Mata do tańca BigBen 59
Mata do tańca OEM 39
Mata do tańca Venom - Super Mocna 89
Max Drive - USB Flash Memory 135
Memory Card 8 MB Sony 89
Memory Card 8 MB Sony x2 159
Multitap Slim 79
Optyczny kabel 29
Piloty DVD ..... od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster 89
Płyta czyszcząca DVD 49
Podstawka pionowa 16
Podstawka pion Sony (do nowych modeli) 49
Przedłużacz do joypada 19,90
RGB + Audio / DVD bez ziel. obrazu 24,90
RGB + AV 19,90
Rozszerzenie do MC 8MB Sony (dodatkowe 16 MB) 89
S-Video do 3 konsol + switch 39
Torba na duży model PS2 69
Walizka zluminiowa do konsoli Slim 69

PLAYSTATION PORTABLE

APE ACADEMY 179
BURNOUT LEGENDS 169
EVERYBODY'S GOLF 169
F1 GRAND PRIX 189
FIFA 06 169
FIFA STREET 2 169
FINAL NIGHT: Round 3 169
FIRED UP 169
GHOST IN THE SHELL 189
GTA Liberty City 199
HARRY POTTER i Czar Ognia 169
KAO CHALLENGERS 139
LORD OF THE RINGS: Tactics 169
MEDIEVIL 189
NBA 2005 229
NEED FOR SPEED Rivals 159
NEED FOR SPEED Most Wanted 169
NFL STREET 2 Unleashed 149
PGA TOUR GOLF 06 169
PRINCE OF PERSIA Revelations 189
PRO EVOLUTION SOCCER 5 179
PURSUIT FORCE 189
RIDGE RACER 159
SIMS 2 169

449 zł

kierownica Driving Force Pro

najlepsza kierownica do PS2 firmy Logitech

od 109 zł

Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB z radiem

2 lata gwarancji

279,90 zł

Odtwarzacz MP3 Sansa 512 MB

możliwość rozbudowy do 2,5 GB

499 zł

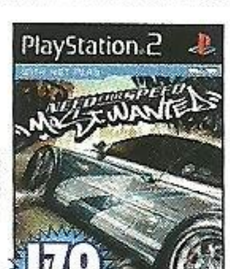
Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 2 GB

99 zł super cena

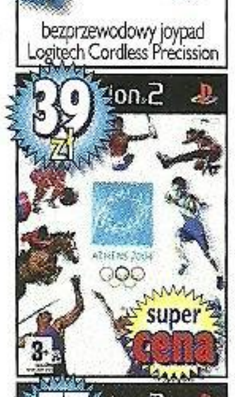
bezprzewodowy joypad Logitech Cordless Precission

149 zł

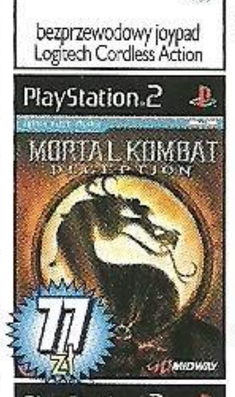
bezprzewodowy joypad Logitech Cordless Action



179 zł

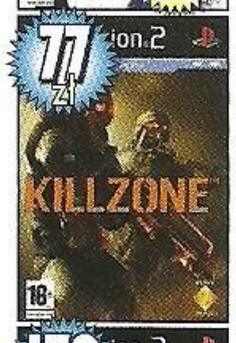


39 zł super cena

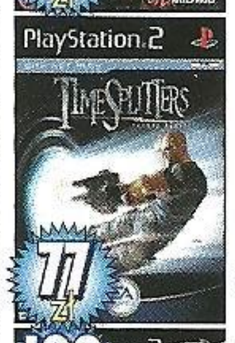


77 zł

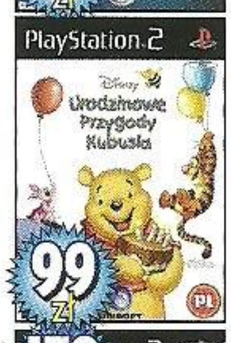
77 zł



77 zł

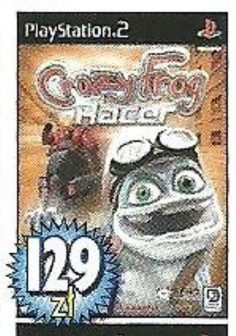


77 zł

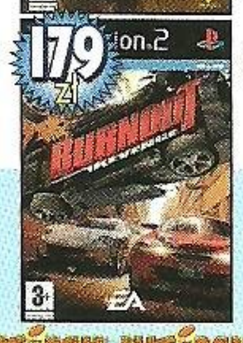


99 zł

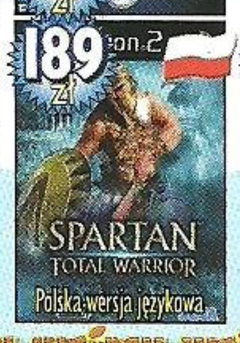
159 zł



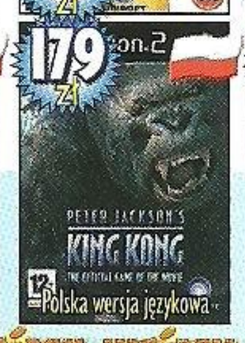
129 zł



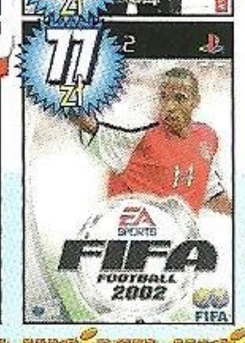
179 zł



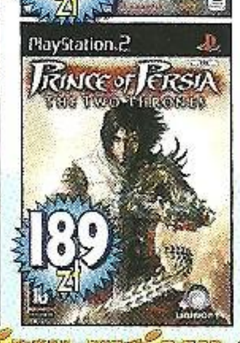
189 zł



179 zł

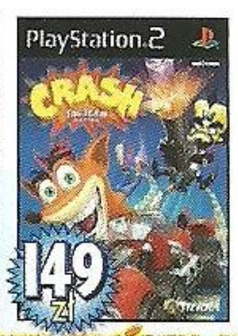


77 zł



189 zł

199 zł



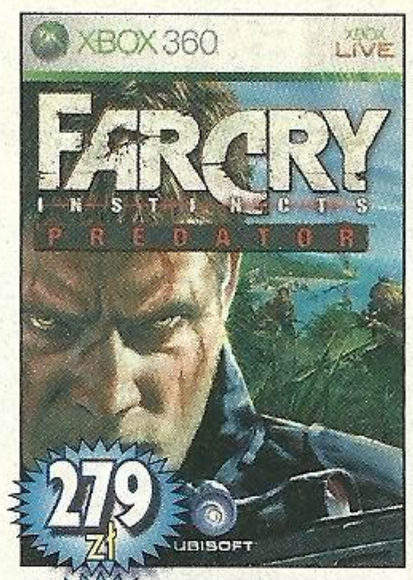
149 zł

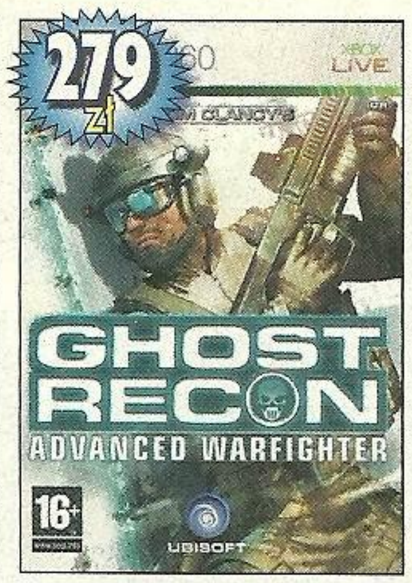
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

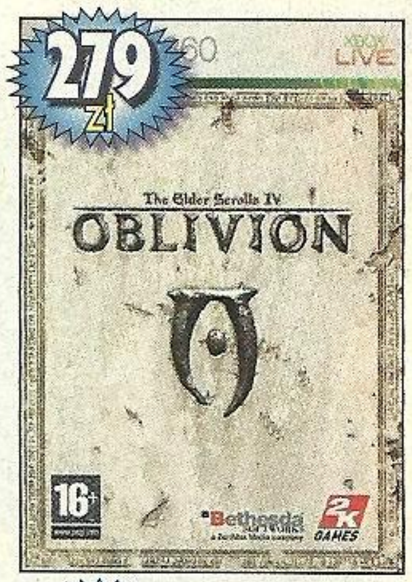
Kup konsolę lub kino domowe na raty – www.ultima.pl

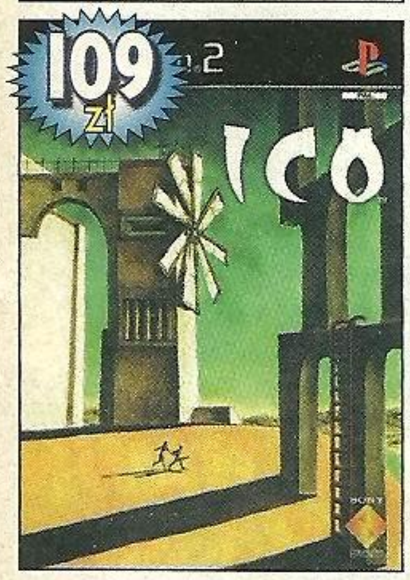
Monitor Acer
Idealny do XBox 360, matryca 8ms,
19 cali panorama, HDTV

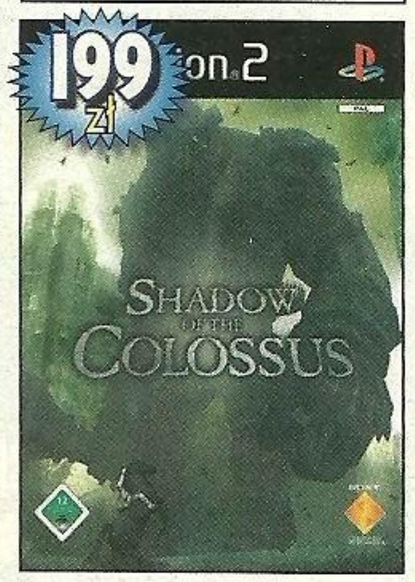
Konsola XBox 360 Premium Pack

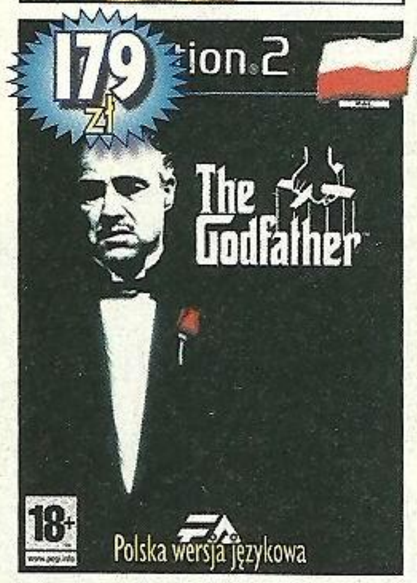


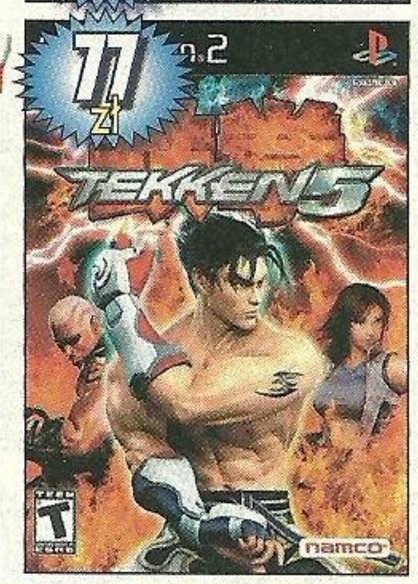


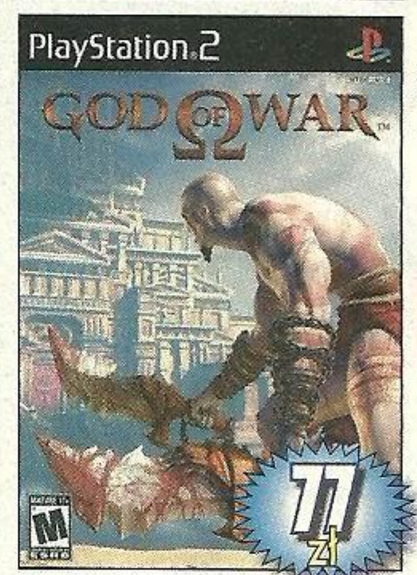


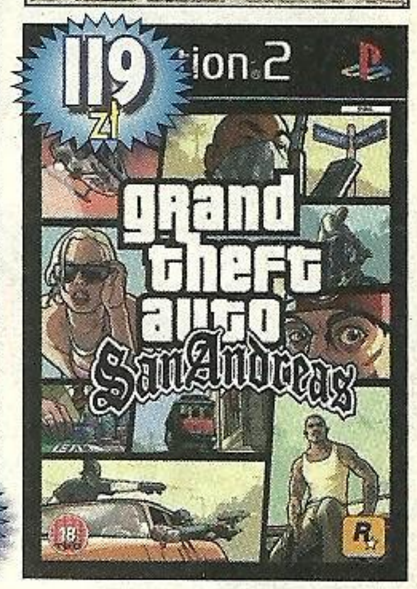


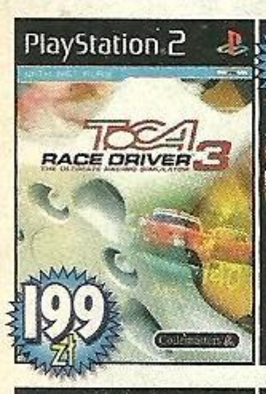


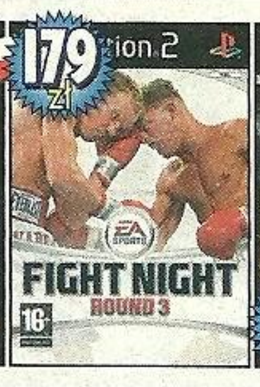


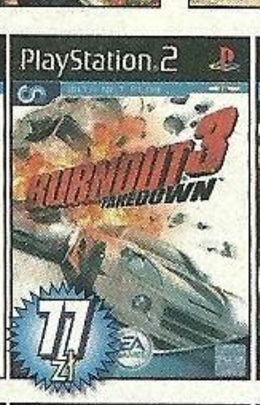


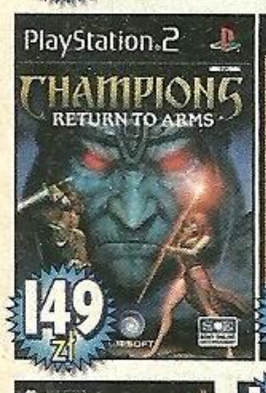


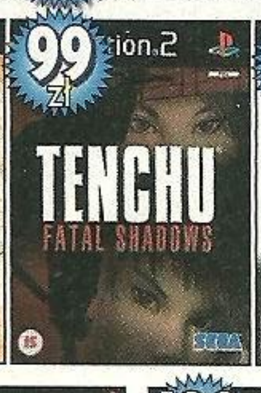


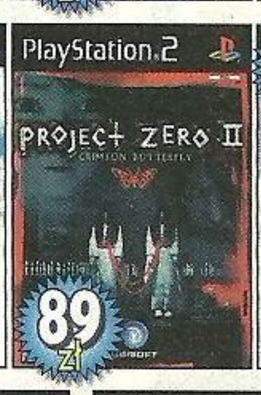


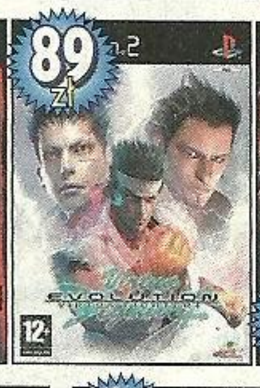


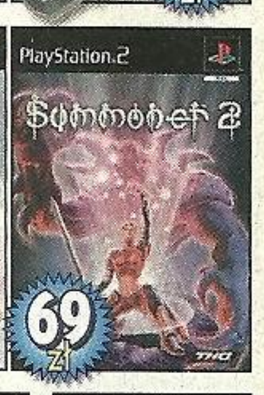


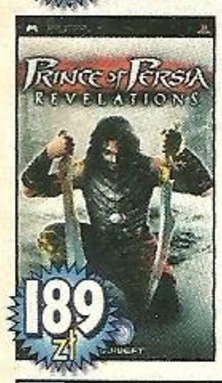


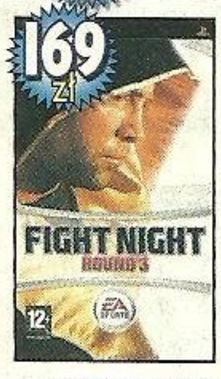


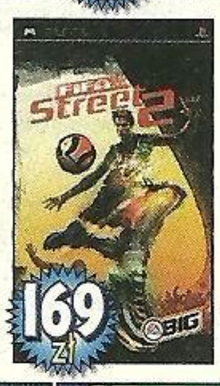


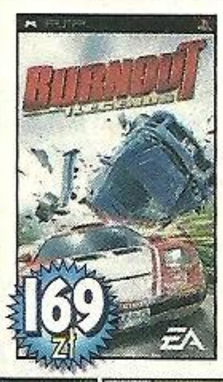


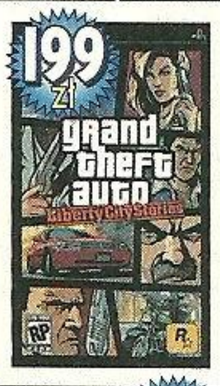


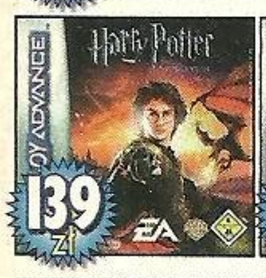


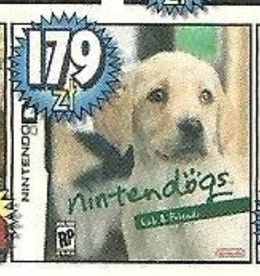












SPIDER MAN 2	249,90
TOCA RACE DRIVER 2	179
UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	179
WORLD TOUR SOCCER	189
WRC	179
X-MEN LEGENDS II	199
Akcesoria:	
PSP Value Pack	999
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	34,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	179
Memory Stick Duo 1 GB Sony	399
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	359
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	499
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
Protector Kit	69
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Skórzane etui BigBen	64,90
Sluchawki Logitech PlayGear Stealth	59
Walizka aluminiowa BigBen	69
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

PLAYSTATION/PS ONE

pełna oferta	tel./www

GAMECUBE

007 From Russia with Love	189
007 Nightfire	79
BATTALION WARS	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 06	189
FIRE EMBLEM	219
GEIST	219
HARRY POTTER i Czar Ognia	189
HARVEST MOON	119
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MARIO SMASH FOOTBALL	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
RESIDENT VIL 4	199
SOUL CALIBUR 2	139
SSX ON TOUR	189
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2005	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
SIMS: Bustin' Out	79

GAMEBOY ADVANCE

pełna oferta	tel./www

NINTENDO Dual Screen

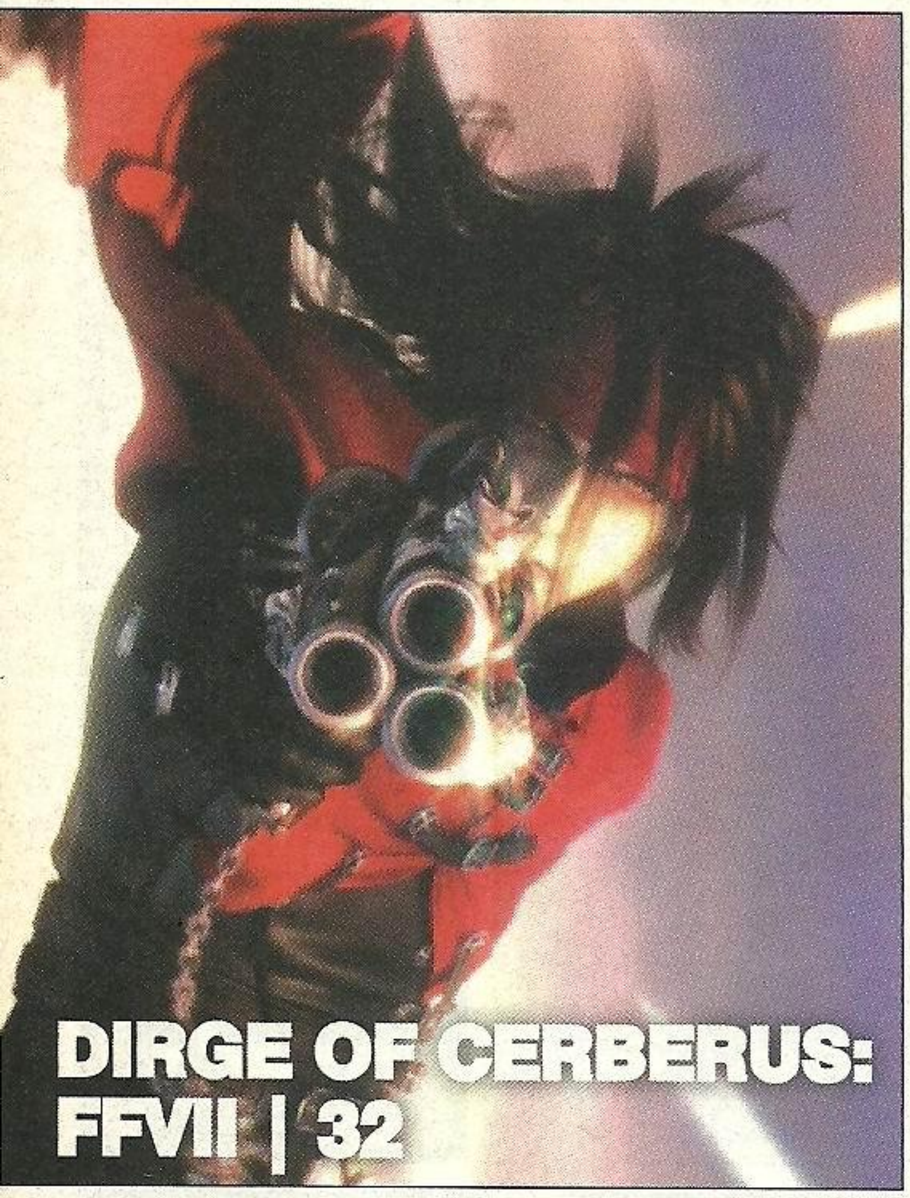
ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANOTHER CODE	169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow	179
FIFA 06	139
HARRY POTTER i Czar Ognia	139
MADAGASKAR	149
MARVEL NEMESIS	139
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Most Wanted	139
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NINTENDOGS	159
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
SIMS 2	139
SUPER MARIO 64	159
WARIO WARE TOUCHED	179
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	449
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
Zasilacz	29
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55

XBOX 360

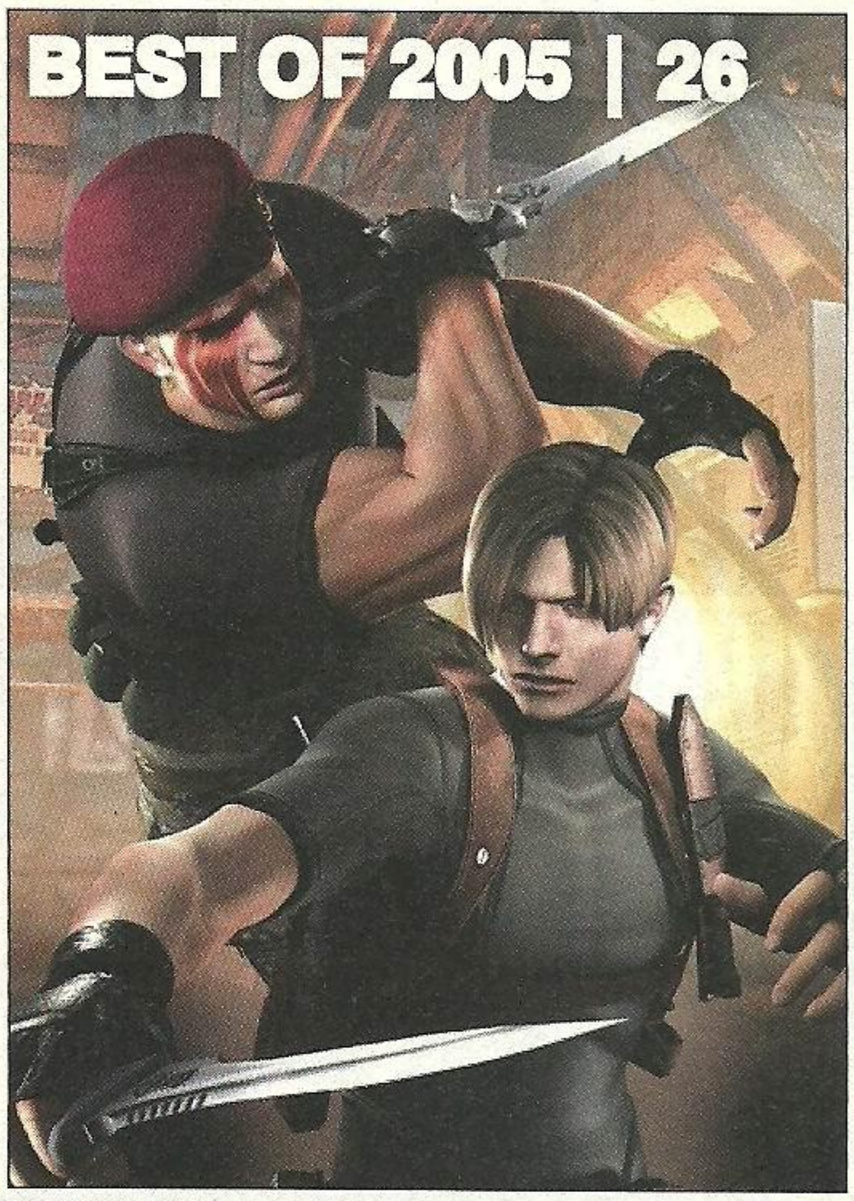
CALL OF DUTY 2	299
DEAD OR ALIVE 4	279
FIFA 06: World to World Cup	259
FIGHT NIGHT ROUND 3	259
GUN	289
KAMEO	289
NEED FOR SPEED Most Wanted	259
PERFECT DARK ZERO	289
PROJECT GOTHAM RACING 3	289
QUAKE 4 (pełna angielska wersja)	259
RIDGE RACER 6	259
Akcesoria:	
Xbox 360 Premium Pack	1890
Xbox 360 Core Pack	1499
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	209
Joypad Xbox 360 Microsoft	169
Kabel VGA MadCatz	149
Karta pamieci 6MB Microsoft	169
Pilot DVD Microsoft	149

więcej ..... tel./www

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

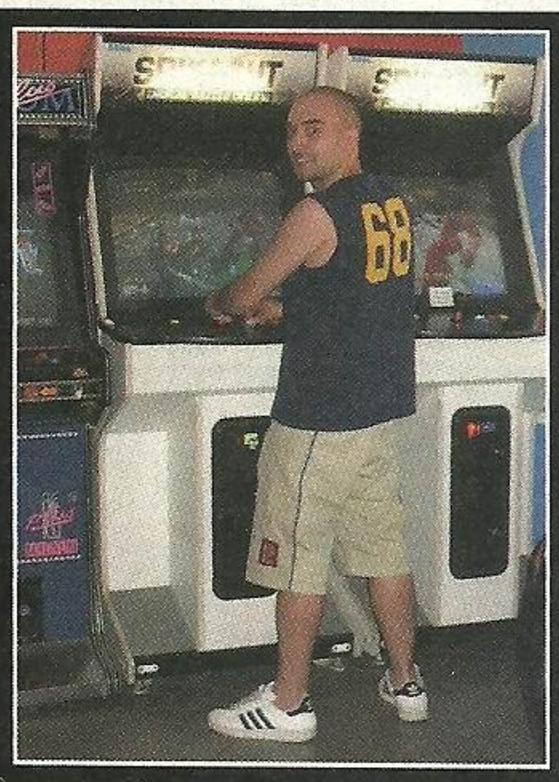


DIRGE OF CERBERUS: FFVII | 32

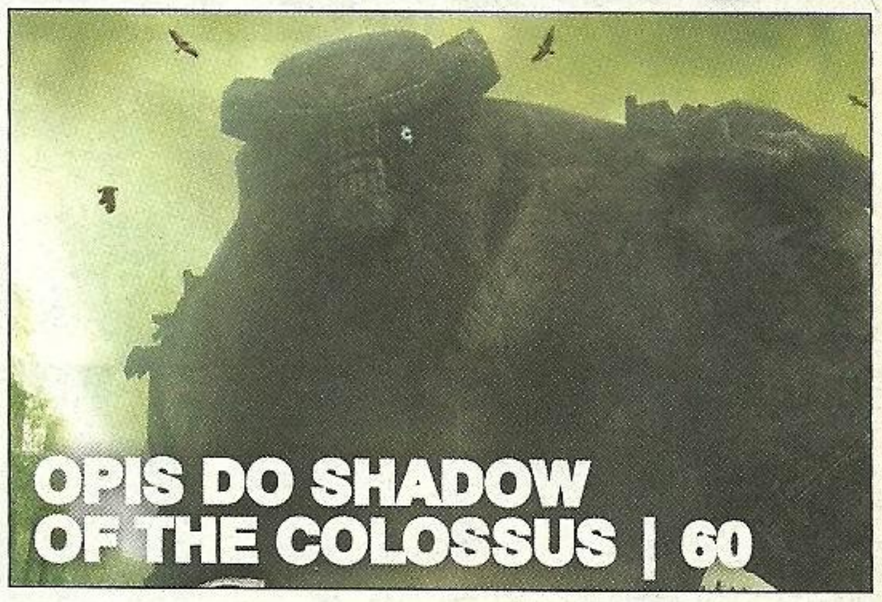


BEST OF 2005 | 26

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS | 36



BLACK | 42



OPIS DO SHADOW OF THE COLOSSUS | 60

Witajcie!

Marcowy numer ukazał się w dwóch wersjach – standardowej, a także z płytką demo Black na PlayStation 2, najpiękniejszego shootera fpp jaki ukazał się na tę konsolę. Black to jednak nie wszystko, czym żyjemy w marcu. Pojawiło się kilka bardzo dobrych gier, jak choćby TOCA Race Driver 3, Dead or Alive 4, Marc Ecko Getting Up: Contents Under Pressure, czy Fight Night Round 3, ale sami przyznacie, że to nie to samo, co przed świętami. Dzielimy się zatem z Wami wrażeniami z testowania japońskiej wersji Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII oraz już prawie ukończonej nowej Onimushy. Przygotowaliśmy również swoiste podsumowanie minionego roku, ale nie w formie selekcji najlepszych gier – o tym mogliście przekonać się czytając recenzje i patrząc na ich oceny. Po długich i burzliwych dyskusjach wybraliśmy trzydzieści pięć momentów, które najbardziej utkwiły nam w pamieci w 2005 roku.

Tymczasem my żyjemy jeszcze Shadow of the Colossus. Osoby, które zacięły się w grze, znajdą w numerze opis, inaugurujemy także dział „Dogrywka", w którym co miesiąc będziemy dyskutować o najgłośniejszej grze poprzedniego numeru. Na deser proponujemy wywiad z Adrianem Chmielarzem, a także obszerne Retro, Neona i garść świeżych newsów ze świata – także nextgenów. A za miesiąc cała prawda o Ojcu Chrzestnym. Gulash ■ ■

Gulash: Asik, Oleś i Eryś – wiosny nie będzie? wiosna w sercu! love!

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

DIRGE OF CERBERUS: FFVII 32
Japońscy bracia grają już w Lament Cerbera na PlayStation 2, ale nam również udało się zdobyć własny egzemplarz gry. Oprócz tego, przyglądamy się szaleństwu, jakie rozpętało się wokół licencji Final Fantasy VII.

BEST OF 2005 26
Rok 2005 był okresem obfitującym w świetne gry i ważne dla branży wydarzenia. Poznajcie najważniejsze z nich w redakcyjnym raporcie.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS 36
Capcom dokręca ostatnie śrubki i jest już prawie gotowy do wydania kolejnej Onimushy. Pod wieloma względami Dawn of Dreams dystansuje poprzednie części serii, ale o tym w specjalnym materiale.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Driver: Parallel Lines.....14
Mniej strzelania, niż w Driv3rze, więcej misji samochodowych – oto część obietnic.

Forbidden Siren 2.....10
Straszniej i bardziej psychodelicznie po prostu się nie da...

Import Zone.....19
Sprawdzamy, czym aktualnie bawią się nasi japońscy bracia i japońskie siostry.

Devil May Cry 3: SE 20
Grywalny Vergil to tylko jedna z nowych atrakcji. Jest tego więcej!

Phoenix Wright: Ace Attorney ...22
Ta niepozorna tekstówka zarządzi! Słowo!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

ATV Offroad: Blazin' Trails..... 56
BLACK..... 42
Dead or Alive 4..... 48
Dead to Rights: Reckoning 56
Death, Jr. 56
Drakengard 2..... 54
FIFA Street 2..... 47
Fight Night Round 3 55
Mario & Luigi: Partners in Time .. 57
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure..... 59
Resident Evil: Deadly Silence 41
Rengoku: Tower of Purgatory..... 56
Ridge Racer 6..... 51
Star Wars Battlefront II na PSP... 56
Tales of Eternia 57
The Sword of Etheria..... 46
TOCA Race Driver 3 52
Torino 2006 40
Trapt..... 50

STAŁE
Stałe działy w magazynie

OPISY.....60
Shadow of the Colossus – strategie i porady.

NEON 64
W tym numerze pojechaliśmy między innymi do People Can Fly, a obszerny wywiad z Adrianem Chmielarzem rzucił nowe światło na dalsze losy polskiego developera.

Dogrywka: Shadow of the Colossus.....68
Skąd wzięły się w ICO rogate dzieci? Czy Yorda jest w jakiś sposób powiązana z Mono? Dyskutujemy o najlepszej grze zeszłego miesiąca.

PES Party.....76
Poradnik Marcellusa do Pro Evo 5 nie ma końca! W tym miesiącu rzuty wolne i rożne.

Retro 70
32-bitowe 3DO Interactive Multiplayer mogło przejąć pałeczkę lidera na rynku konsol. Dlaczego tak się nie stało?

PS one Zone.....74
Wyścigi motocyklowe w wydaniu retro.

Archiwalia.....78
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów.

FAQ 80
Listy, SMSy i nie cierpiące zwłoki pytania od czytelników w imadle Banana.

PlayStation.2

24™

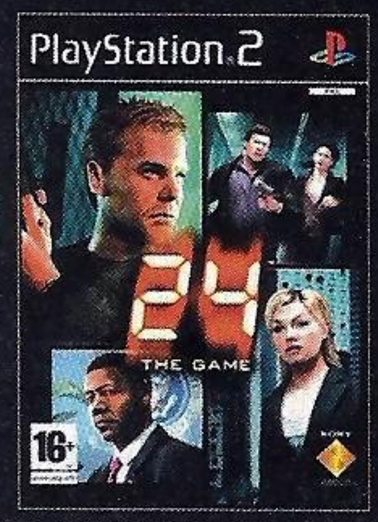
THE GAME

STRZELEC WYBOROWY, EKSPERT W WALCE WRĘCZ,
BEZWZGLĘDNY ŚLEDCZY, ŚWIETNY KIEROWCA,
AGENT ANTYTERRORYSTYCZNY I TROSKLIWY OJCIEC.
CHCIAŁBYŚ BYĆ W SKÓRZE JACKA BAUER'A?_

www.playstation.pl

PL
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA GRY!

PREMIERA:
15/03/2006



IMAGINE TELEVISION

16+ www.pegi.info

15

24™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox Television, 24, and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation.

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

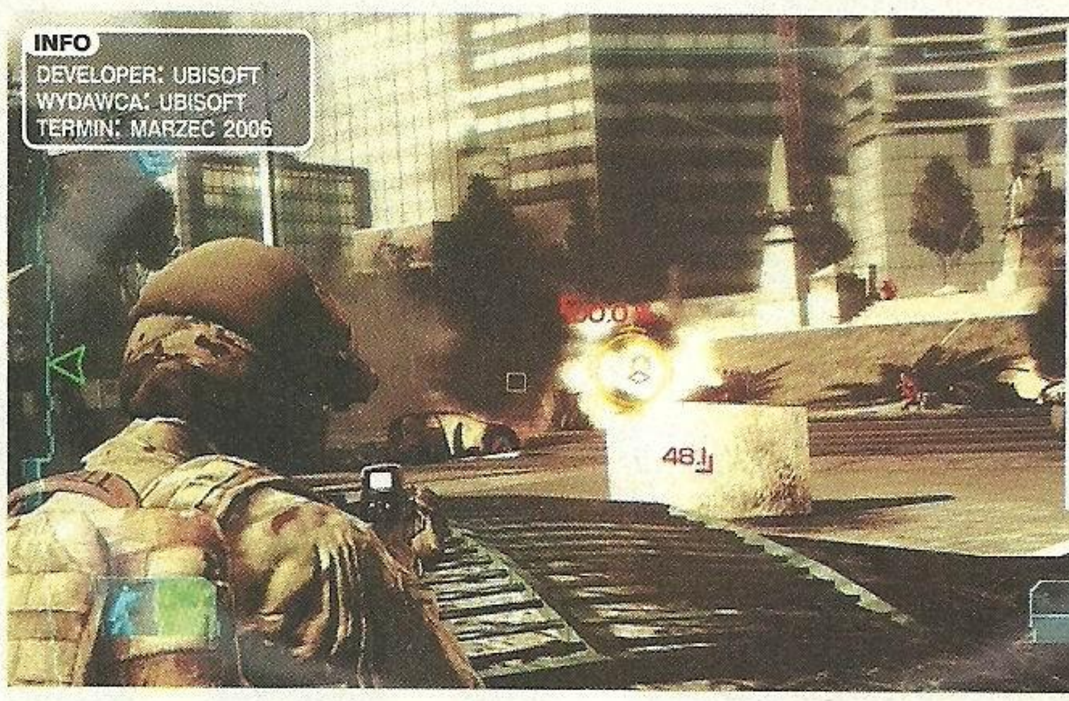
Z lewej – standardowy DS, z prawej – nowiutki DS Lite!

DS LITE

Stało się! Nintendo wreszcie pokazało światu zmodernizowaną i odchudzoną wersję Dual Screena. Jednak to dopiero początek ofensywy – Wielkie 'N' planuje zaopatrzyć swojego handhelda w tuner telewizyjny oraz przeglądarkę internetową!

Wróćmy jednak do nowego DSa. Konsolka będzie mniejsza (133 mm x 73,9 mm x 21,5 mm) i lżejsza (218 g) od swojej poprzedniczki, ale rozmiary ekranów pozostaną niezmienione. Warto dodać, że podświetlenie obu monitorków w DS Lite będzie bardziej intensywne, co w oczywisty sposób podbije kontrast wyświetlanego obrazu. DS Lite pojawi się w Japonii już za kilka dni (2 marca), ale Europa poczeka aż do sierpnia, choć z nieoficjalnych plotek wynika, że jest szansa na wcześniejszą premierę...

Fajnym gadżetem może okazać się TV Tuner do NDS. Po zamocowaniu urządzenia w slocie na gry i wyjęciu antenki na górnym ekranie będziemy (a raczej Japończycy będą...) mogli oglądać telewizję, zaś na dolnym pojawi się „pilot". A na koniec – internetowa przeglądarka firmy Opera Software. Program zmieści się na zwykłym DS-carcie, a obsługiwany będzie za pomocą klawiatury, która wyświetli się na touch screenie. Cena przeglądarki wynosi 3800 jenów (około 100 pln), ale póki co nie wiadomo, czy oba te dodatki kiedykolwiek pojawią się na Starym Kontynencie.



Wersja na PS2 w oczywisty sposób różni się pod względem grafiki od tej na Xboxa 360, ale i tak prezentuje się nieźle. Jednak, szczerze mówiąc, dopiero screeny z wersji na X360 (choćby takie, jak ten z lewej strony) zapierają dech w piersiach.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

PS2 | XBOX | XBOX 360 | PC ODDZIAŁ DUCHÓW PONOWNIE WEZWANY DO AKCJI

To miało być proste zadanie – odszukanie i wywiezienie z Mexico City amerykańskiego asa wywiadu. Szybko okazało się, że misja przerodziła się w akcję ratowania dwóch prezydentów, amerykańskiego i meksykańskiego. Tak w największym możliwym skrócie przedstawia się fabuła trzeciej już części Ghost Recon, której bohaterami są członkowie elitarnej grupy uderzeniowej różniący się od typowych ramboidów tym, że nie wyznają zasady „strzelać, a zamiast pytań rzucić dwa granaty". Zabawa polega na prowadzeniu małej grupki żołnierzy przez szereg misji, a kluczem do zwycięstwa jest nie tylko umiejętność celnego strzelania i znajdowania osłony przed ogniem przeciwnika, ale też odpowiednie wydawanie poleceń partnerom.

Całość prezentowana jest z perspektywy trzeciej osoby, ale można się przełączyć na widok z oczu bohatera, co okaże się nie tylko przydatne, ale też niezbędne do wykonania zadania. „Duchy" jak zwykle korzystają z najnowszych osiągnięć techniki i tym razem ich hełmy wyposażone są w specjalne wyświetlacze, dzięki którym gracz ma stały dostęp do wielu przydatnych informacji. W czasie rzeczywistym pokazywana jest odległość od celu, dane taktyczne, położenie partnerów i zauważonych wcześniej przeciwników. Hełm pozwala także na widzenie w nocy i orientację na zadymionym terenie, ale najbardziej intrygująco przedstawia się pomysł zdalnego kierowania latającą kamerą i możliwość podejrzenia jej okiem tego, co dzieje się w innej części miasta.

Tak wygląda Advanced Warfighter na "zwykłego" Xboxa.

Wszyscy, którzy pomyśleli, że dzięki tym elektronicznym bajerkom szale zwycięstwa automatycznie przechylą się na stronę gracza, powinni wiedzieć, że Advanced Warfighter prezentuje bardzo złożoną SI przeciwników. Potrafią oni znakomicie ostrzeliwać pozycję bohatera (są nawet zdolni do zasadzenia headshota, gdy tylko zobaczą kawałeczek jego głowy wystający zza samochodu, za którym się ukrył) i bardzo inteligentnie korzystają z dobrodziejstw terenu, by ukryć się przed atakami.

A mają przed czym, bo „Duchy" korzystają z bogatego arsenału karabinów, granatników, czy broni przeznaczonej do niszczenia wozów opancerzonych. To wyposażenie przydaje im się podczas wykonywania zróżnicowanych zadań – misje polegające na ratowaniu i eskortowaniu różnych osób, obronie strategicznych pozycji przed zmasowanym atakiem, czy też oczyszczaniu terenu za pomocą miniguna zamontowanego na pokładzie helikoptera, są w Advanced Warfighter na porządku dziennym.

Nowy Ghost Recon zapowiada się na najładniejszą w tej chwili grę na Xboxa 360, ale o tym, a także o wrażeniach z walki w trybie online, napiszemy już przy okazji recenzji, nie pomijając oczywiście wersji na starsze konsole. ■■

newsflash

TEKKEN NA PSP!

Namco oficjalnie potwierdziło, że Tekken: Dark Resurrection zmierza na PlayStation Portable. Na dowód tego firma rzuciła garść screenshotów. Spełniają się słowa szpiega o mocnym sofcie na PSP – będzie Killzone, Syphon Filter, Tekken... teraz czekamy na oficjalną zapowiedź The Getaway: Gangs of London... Ups...

OFENSYWA CAPCOM

Tymczasem Capcom, również na PSP, zapowiedział Powerstone Collection – wzbogaconą o cztery nowe postacie i dodatkowe tryby konwersję kultowego tytułu z Dreamcasta. „Niebiesko-Żółci" szykują także Ultimate Ghosts 'n' Goblins oraz Capcom Puzzle World.

DŻDŻOWNICA JIM

Shiny przyznało, że zamierza wskrzesić odpoczywającego na emeryturze Earthworma Jima. To chyba dobry moment...

RSX GOTOWY! READY... SET... GO!

Jeden z szefów Nvidii, Marv Burkett, potwierdził, że firma ostatecznie zakończyła prace nad chipem graficznym RSX do PlayStation 3. Według Burketta Sony powinno rozpocząć produkcję PS3 pod koniec kwietnia.

SPŁASZCZAK DWA

Flatout 2, sequel racera z kapitalnym modelem zniszczeń, jest już w końcowej fazie prac i wchodzi w stadium optymalizacji. Oprócz nowości w postaci trybu online autorzy obiecują jeszcze więcej tras, trybów i zniszczeń. Gra ukaże się w maju na Xboxa i PS2.

TRZYSTA TYSIĘCY W MIESIĄC

Monster Hunter 2 na PlayStation 2 to spory hit w Japonii – przez miesiąc rozeszło się tam ponad trzysta tysięcy egzemplarzy gry Capcomu. Czekamy na premierę europejską.

WAY OF THE NINJA

Tecmo zapowiedziało nowy epizod Tenchu z podtytułem Dark Shadow na Nintendo DS. Japońska premiera już w kwietniu.

Ojciec chrzestny® GRA

Propozycja nie do odrzucenia.

WITAJ W RODZINIE.

w sprzedaży od 24 marca

18+ TM
www.pegi.info

GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC i PlayStation 2

www.ea.pl

Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. ® i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation" i rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prowowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.

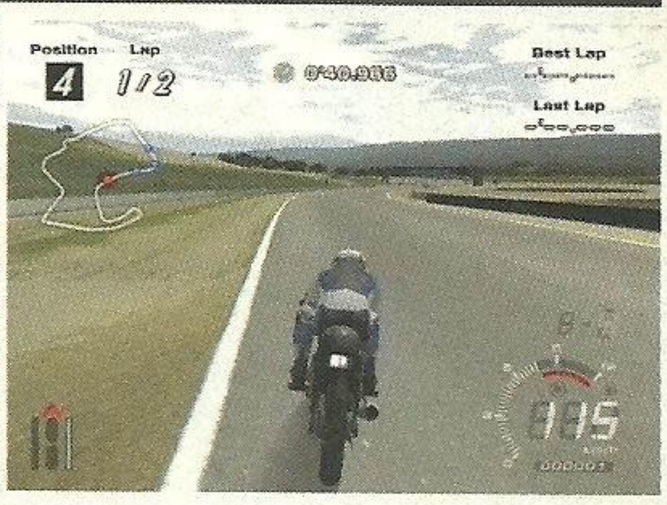
N(E)O COMMENTS

PORTABLE... CZY TO OD „PORTÓW"?

MATT

Killzone, Syphon Filter, Tekken, Getaway... mimo iż zawsze optymistycznie wypowiadałem się na temat PlayStation Portable, to pomysł przenoszenia wielkich serii gier z PlayStation 2 na mały ekran jakoś średnio mnie ucieszył. A po głębszym namyśle – nie ucieszył mnie w ogóle. Ja rozumiem że te 333 MHz w konsolce Sony potrafią góry przenosić, ale są gry, których moim zdaniem nigdy nie powinno się na kieszonsolki przepisywać. Już teraz wiemy, że handheld średnio nadaje się do strzelanin FPP, chociażby ze względu na niedokładne sterowanie, kiedy pod prawym kciukiem brakuje drugiej analogowej gałki. Kiepsko moim zdaniem spiszą się mordobicia (Tekken?), gdyż po pierwsze, konsola ma zbyt mało przycisków, aby zdefiniować przed walką odpowiednie kombinacje ciosów, a po drugie, nie ma mowy o multiplayerze – no chyba, że Wasz kumpel ma przypadkiem drugie PSP i osobny egzemplarz tej samej gry. Najbardziej jednak obawiam się o moje ulubione japońskie slashery. Widziałem przenośne „cudo" o nazwie Prince of Persia Revelations i powiem krótko. Albo ten ekran jest za mały, żeby zgrabnie pomieścić jednego bohatera i czterech atakujących go przeciwników jednocześnie, albo tylko mi przeszkadza główny bohater zasłaniający plecami całe pole bitwy. Jeśli Capcom zechce w przyszłości skonwertować Devil May Cry – obawiam się, że dla dobra tych wielkich i legendarnych bitew z ośmioma demonami na raz, Dante skurczony zostanie do wielkości pchełki. Czy dramatyzuję? No pewnie, że dramatyzuję – ale wierzcie mi, że nie chciałbym, aby wielkie serie straciły na takich przenosinach swój potencjał i tym samym stały się bajkami mniejszego kalibru. Bo wiecie... Revelations to bodajże pierwszy nędzny Prince of Persia od lat. Head On to padaka, której daleko do Twisted Metal Black. A Killzone: Liberation dla dobra tego tytułu, nie będzie już strzelanką fpp. Nawet Alastair Burns z Guerrilla Games twierdzi, że zamysł przenośnego Killzone'a jako shootera z perspektywy pierwszej osoby spłonął w tym samym dniu, w którym się narodził. Bo po co eksperymentować z gatunkiem, który na 99% nie zagra? Z drugiej strony, skoro wie o tym szef Guerrilla Games – wiedzą o tym również inni twórcy gier. Naprawdę ciekaw jestem, cóż za wielki projekt na PSP smaży właśnie David Jaffe i czy Metal Gear Acid to wszystko, co miał do powiedzenia Kojima. Czas pokaże. ■

■ Miłość Polyphony i jej szefa do wszystkiego, co jeździ (szybko) zaszła już dość daleko. Można na przykład dobierać sobie kolory i design kombinezonów.



Tourist Trophy

PLAYSTATION 2 JAK NIE ZOSTAĆ DAWCĄ ORGANÓW

W końcu za symulator motocykli tak zwanych „turystycznych" wziął się ktoś, kto wie, jak się robi gry wyścigowe. Autorów Gran Turismo chyba nie trzeba nikomu rekomendować i jeżeli jest ktoś, kto jest w stanie zrobić to dobrze, to chyba tylko oni. Oczywiście na rynku jest jeszcze dwóch innych graczy, czyli MotoGP na Xboxa od Climaxa i THQ oraz MotoGP od Namco, ale oni ścigają się w swojej własnej, sportowej klasie, a Polyphony szykuje nam ucztę dla fanów jednośladów nieco bardziej dostępnych dla przeciętnego śmiertelnika.

Jak można się było spodziewać, w grze, która ma być odpowiednikiem Gran Turismo, tyle że w świecie motocykli, znajdziemy ponad sto maszyn od największych producentów na świecie – Hondy, Yamahy, Kawasaki, Suzuki, Ducati, czy też BMW. Rozpiętość modeli też jest spora – od kilkukonnych skuterów, które do setki rozpędzają się wieczność, aż do przepotężnych przecinaków, na których strach jest choćby mrugnąć – tak szybko połykane są kolejne metry toru, a wskazówka prędkościomierza błyskawicznie przekracza 250 kilometrów na godzinę.

Każdy kto grał kiedykolwiek w Gran Turismo z łatwością rozpozna styl Polyphony – od świetnego, renderowanego intra, przez menusy, które są łudząco podobne, do tych z GT4, aż po strukturę gry – możliwość grania zręcznościowego lub długiej kariery, w której zalicza się kolejne licencje, zdobywa kasę na nowe maszyny, części, kaski, kombinezony i wygrywa wyścigi. Dziesiątki wyścigów. Wszystko znajome, wszystko przejrzyste – nawet w japońskiej wersji, którą testowałem, nie miałem większych problemów ze znalezieniem którejś z opcji. Choć, oczywiście, większość opisów opcji tuningowych pozostanie dla mnie tajemnicą do momentu ukazania się anglojęzycznej wersji gry. Tak czy inaczej – spokojnie mogłem przetestować zarówno trasy (większość z nich jest, niestety, od lat już doskonale mi znana), jak i maszyny oraz testy licencyjne. I, jak można się było spodziewać, niewiele tu odbiega od jakości GT4. Zarówno pokonywanie kolejnych testów, jak i objeżdżanie nowych i starych tras pozostawia dobre wrażenie. Ale motocykl to nie samochód i pierwsze przejechane okrążenia obfitowały w wywrotki najróżniejsze, źle obliczone zakręty i tym podobne zdarzenia – mimo że trasy są znane, to już zachowanie się maszyn jest kompletną nowością. Podejrzewam, że będzie nawet trudniej niż w GT – wystarczy naprawdę niewielki błąd, by położyć naszego jeźdźca na asfalcie – czy to z powodu za dużej prędkości, czy też za małej. Poza tym hamować trzeba dużo wcześniej i z większym wyczuciem, bo motocykle potrafią być bardzo, ale to bardzo niestabilne i zdradliwe.

Również graficznie Tourist Trophy przypomina GT4 – niemal te same trasy zmieniły się co najwyżej w drobnych szczegółach, motocykle oczywiście wyglądają niesamowicie, a i do animacji samego jeźdźca nie można się będzie przyczepić... . Za to już widok zza owiewki motocykla, gdy widać wszystkie zegary i ręce pracujące na kierownicy, jest po prostu świetny, a prędkość, gdy gra się z tego widoku, po prostu urywa głowę. Tak jak TT urwie ją każdemu fanowi adrenaliny na dwóch kołach. **Marcellus** ■ ■

ANIMACJA WYPADKÓW POWINNA BYĆ NIECO MNIEJ SZTYWNA I MAM NADZIEJĘ, ŻE NAD TYM ELEMENTEM POLYPHONY JESZCZE POPRACUJE

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

RULE OF THE ROSE

Fabułę gry napędza stowarzyszenie Red Cranyon Family, składające się z wrednych, dziwacznie uśmiechniętych dziewcząt. To właśnie one uwięziły Jennifer (główną bohaterkę) w podziemiach wielkiego domu, a zadaniem naszej pociechy będzie ucieczka na wolność. Roześmiane paskudy przygotowały mnóstwo pułapek i zagadek, więc nudno raczej nie będzie. A naszej bohaterce towarzyszyć będzie pies.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Jeżeli pomysł zamknięcia rozbrykanych małp w mydlanych bańkach wydaje się Wam niedorzeczny, cóż, pomyślcie jeszcze raz. Sega dynamicznie kontynuuje ten projekt. Dopisek „Adventures" w tytule nie oznacza jedynie pakietu nowych plansz, przez które przeprowadzimy małpy. Od tej pory bowiem nasi podopieczni dysponować będą nowymi umiejętnościami, takimi jak przyklejanie się do ściany, unoszenie w powietrzu i niewidzialność!

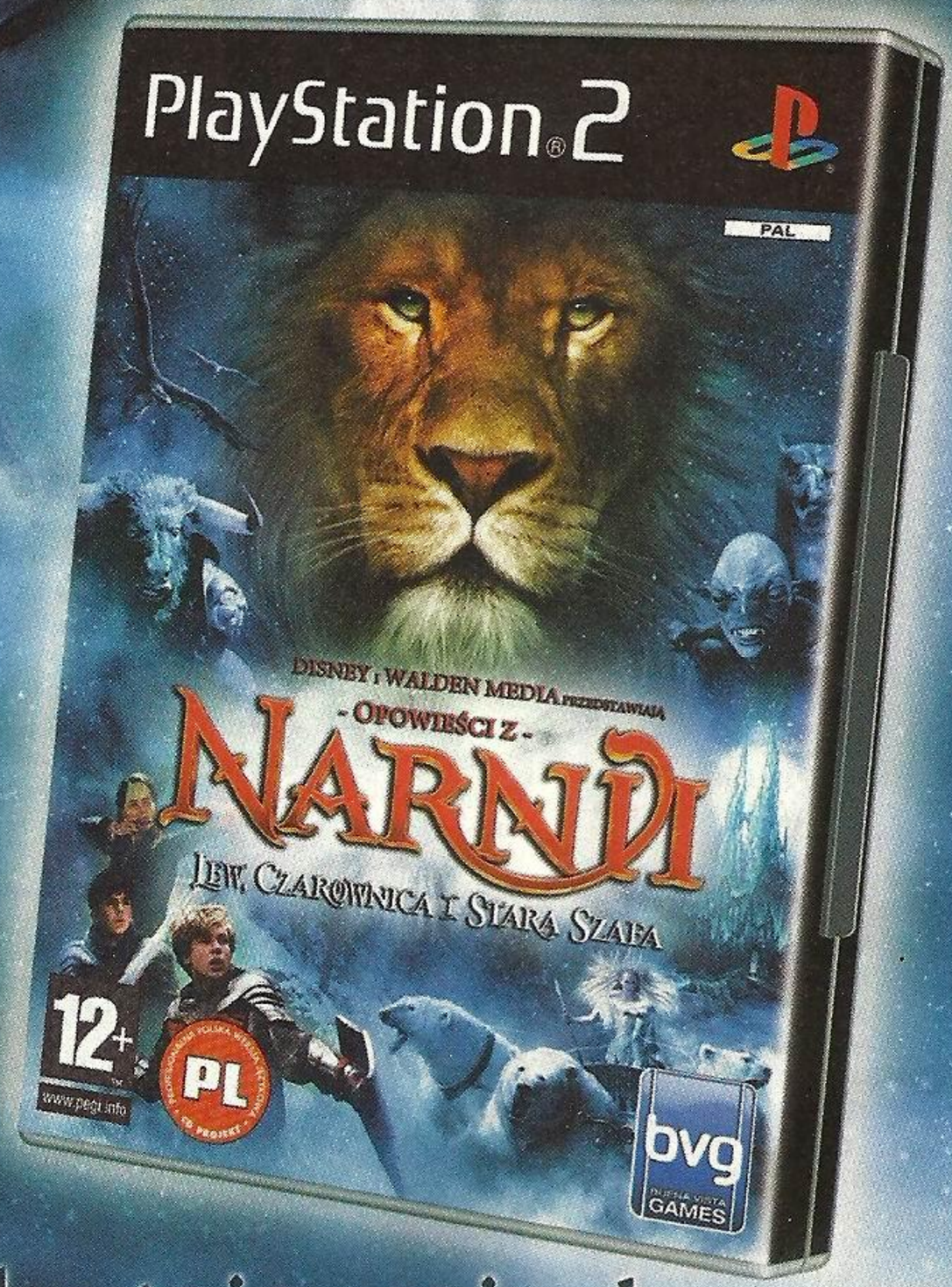
DEVIL KINGS 2

Od premiery w PALu Devil Kings minęły raptem trzy miesiące, a Capcom już spieszy z zapowiedzią kolejnego epizodu gry. Mechanizm pierwszej części aż prosił się o nowe zagrania, specjały i możliwości – spodziewajcie się więc, że Devil Kings 2 będzie mocarną powtórką z rozrywki. Wiemy już, że w drugiej części gry pojawią się wszyscy główni bossowie z jedynki, tym razem jednak będzie można nimi sterować.

SHINNING WIND

„Shining" to potężna linia gier action RPG, które Sega produkuje praktycznie od zarania konsolowych dziejów. Najnowsza odsłona serii koncentruje się na kobiecie o imieniu Kiria, potężnej wojowniczce specjalizującej się w walce na miecze. W trakcie gry Kiria gromadziła będzie własną drużynę, ale, co ciekawe, nie tylko ona – okazuje się bowiem, że przeciwnicy również będą zdolni do zawierania przymierzy i zasilania swych szeregów nowymi postaciami.

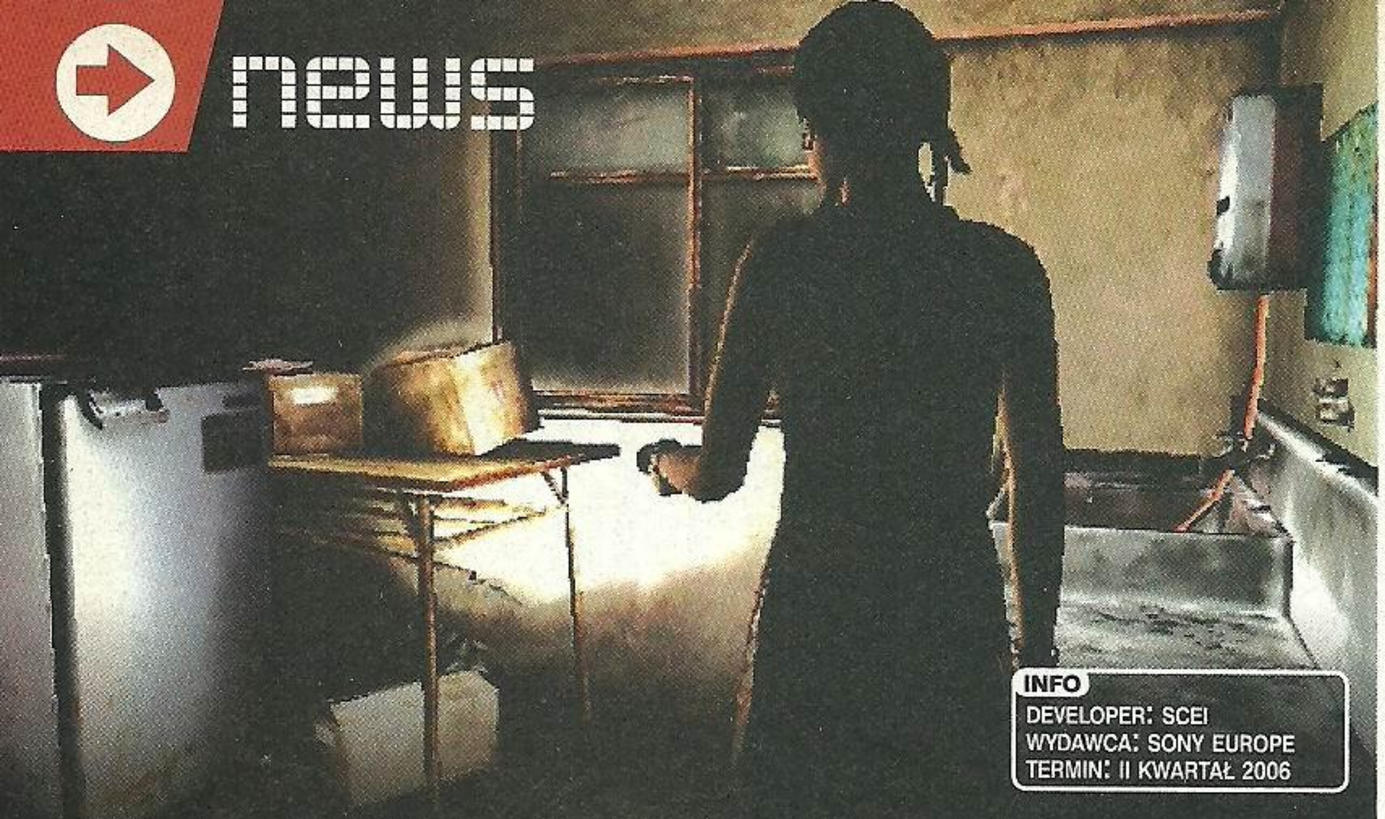
Otwórz drzwi starej szafy...



...i poznaj wielką tajemnicę!
Magiczny świat Narnii czeka na ciebie!

Wyjątkowa oferta w internetowym sklepie GRAM.PL!

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. © NVIDIA Ltd 2005.



INFO
DEVELOPER: SCEI
WYDAWCA: SONY EUROPE
TERMIN: II KWARTAŁ 2006

Forbidden Siren 2

PLAYSTATION 2 HISTORIA PEWNEJ KLĄTWY...

To Yamijima, tajemnicza wyspa, której próżno szukać na starych mapach. Koszmarna legenda głosi, że dwadzieścia dziewięć lat temu miejsce to nawiedziła ciemność, która wszystkich tutejszych mieszkańców zawlokła do piekła. Nikt nie wie, co tamtego dnia wydarzyło się na wyspie, zaś przez trzy dekady miejsce to spowijał mrok. Czy mieszkańcy Yamijimy naprawdę zaginęli? A co, jeśli wrócili jakimś cudem z piekła i stali się czymś, co nigdy nie powinno istnieć? Mroczną tajemnicę wyspy już niebawem pozna cały świat. Być może ludzie omijali to miejsce szerokim łukiem, ale splot dziwnych wydarzeń sprawi, że kilkoro śmiałków znajdzie się nagle w samym sercu wyspy.

Forbidden Siren 2 nie będzie opowieścią o specjalnie szkolonych jednostkach, które zmiotą Yamijimę z powierzchni Ziemi. To byłoby zbyt oczywiste. Bohaterami tego sequela będą zwykli, przerażeni śmiertelnicy, którzy zdają sobie sprawę, że nie ma już dla nich ucieczki. Pozostało tylko jak najdłużej opierać się śmierci.

WYSPA ICH NIE CHCE

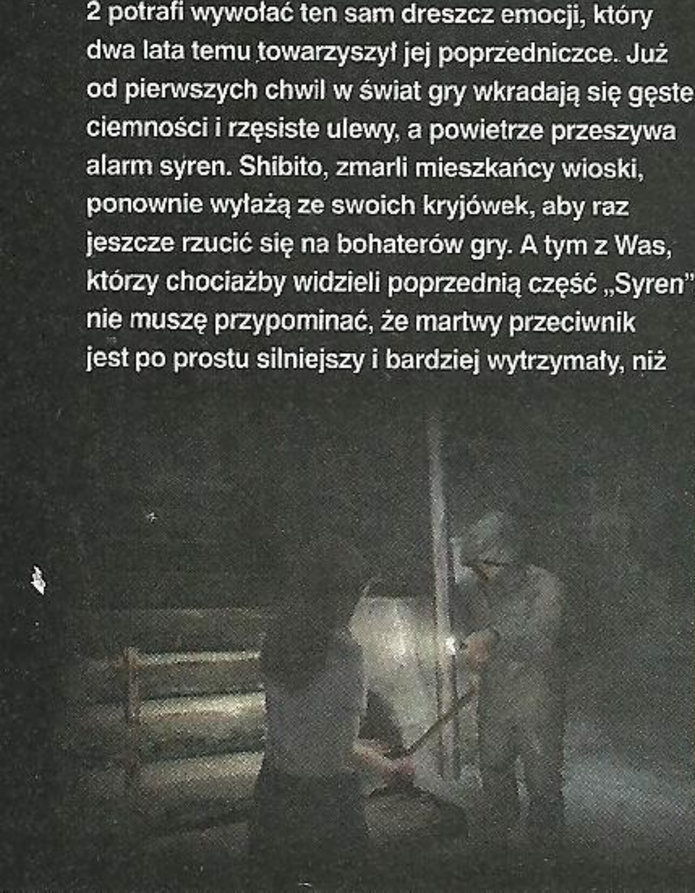
Akcja kolejnych „Syren" ponownie skupi się na historii kilkorga osób, które z różnych powodów znalazły się na przeklętej wyspie. Wśród obecnych tu osób namierzycie Mamoru Itsukiego – dziennikarza, który nie tylko nie wierzy w zabobony, ale postanowił raz na zawsze rozwiać tajemnicę Yamijimy. Ciężka ulewa sprawi, że na wyspie awaryjnie wyląduje helikopter, na pokładzie którego znajdzie się dwóch uzbrojonych żołnierzy. W całej historii nie zabraknie także miejsca dla przypadkowego policjanta, młodej studentki, niewidomej pisarki, a także małej dziewczynki, Kashidy, której rodzinę brutalnie wymordowały tajemnicze zjawy. Wyspa nie chce, aby przypadkowi bohaterowie doczekali świtu, ale o tym dowiedzą się w momencie, kiedy wody spłyną krwią, a powietrze przeszyje ryk portowych syren. Znak to, że czas już umierać. Przyznam, że już wczesna wersja Forbidden Siren 2 potrafi wywołać ten sam dreszcz emocji, który dwa lata temu towarzyszył jej poprzedniczce. Już od pierwszych chwil w świat gry wkradają się gęste ciemności i rzęsiste ulewy, a powietrze przeszywa alarm syren. Shibito, zmarli mieszkańcy wioski, ponownie wyłażą ze swoich kryjówek, aby raz jeszcze rzucić się na bohaterów gry. A tym z Was, którzy chociażby widzieli poprzednią część „Syren", nie muszę przypominać, że martwy przeciwnik jest po prostu silniejszy i bardziej wytrzymały, niż

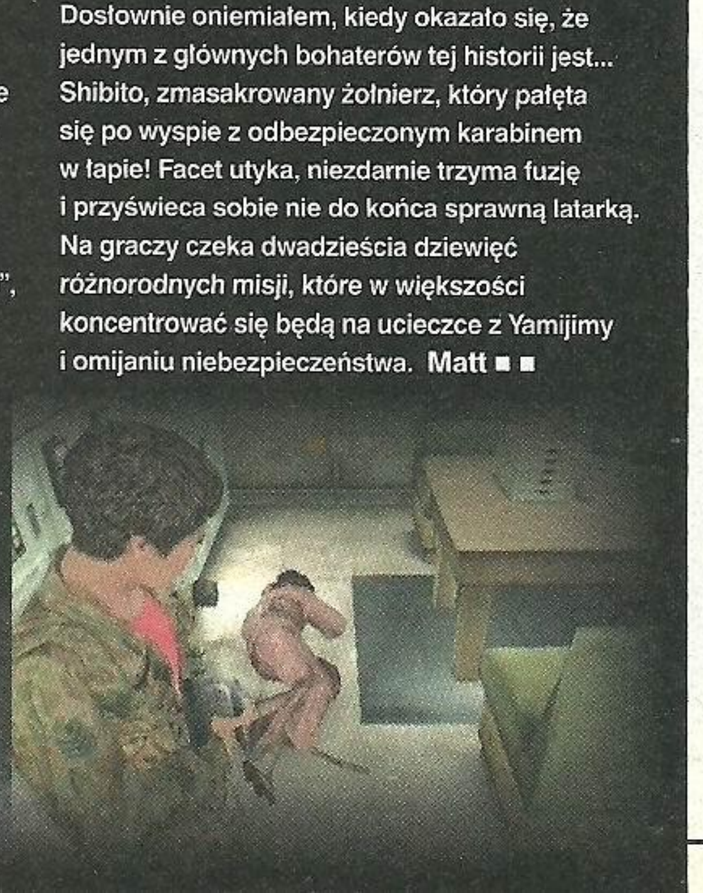
Ciekawa sprawa: żołnierza-shibito, którym gramy, nie atakują inne shibito. Cały czas mamy ochotę zobaczyć horror z oczu zabójcy, a nie tylko ofiar...

kierowana przez nas postać. Tym razem jednak Shibito nie idą na wojnę same. Ich wsparciem będą Yamibito – upiorne zjawy, które czają się w najgłębszych ciemnościach wyspy. Zarówno jednych, jak i drugich nie da się zabić. Można ich tylko powstrzymać, ale... na jak długo?

WSPIERANI PRZEZ ŚMIERĆ

Dokładnie tak, jak dwa lata temu, w grze pokierujemy losem kilkunastu bohaterów. Akcja Forbidden Siren 2 nie toczy się w chronologicznym porządku – zamiast tego płynnie przeskakuje między wydarzeniami, które działy się zarówno wcześniej, jak i później. Przygotujcie się zatem na to, że w jednej chwili pokierujecie krokami nauczyciela szukającego na wyspie pomocy, a już za moment pod kontrolę dostaniecie kilkuletnią dziewczynkę uciekającą z domu, w którym dokonała się rzeź. Dosłownie oniemiałem, kiedy okazało się, że jednym z głównych bohaterów tej historii jest... Shibito, zmasakrowany żołnierz, który pałęta się po wyspie z odbezpieczonym karabinem w łapie! Facet utyka, niezdarnie trzyma fuzję i przyświeca sobie nie do końca sprawną latarką. Na graczy czeka dwadzieścia dziewięć różnorodnych misji, które w większości koncentrować się będą na ucieczce z Yamijimy i omijaniu niebezpieczeństwa. **Matt** ■ ■





INFO
DEVELOPER: ARGONAUT GAMES
WYDAWCA: EIDOS INTERACTIVE
TERMIN: CZERWIEC

Urban Chaos: Riot Response

PS2 XBOX NADCIĄGA JEDNOOSOBOWA ARMIA

Wydaje się, że zabawy w wirtualną gangsterkę powoli nużą producentów gier. W końcu ile razy można próbować na własną rękę powtórzyć sukces GTA? Ilu jeszcze czarnoskórych wyrzutków w rolach głównych bohaterów zaakceptują gracze? Prawdopodobnie ani jednego więcej, a przynajmniej do takiego wniosku doszło Argonaut Games projektując grę Urban Chaos: Riot Response. Fakt, Argonauci wcale nie muszą mieć racji, bo zdarzały się im już „kwiatki" pokroju Catwoman, Powerdome, czy Malice, trzeba jednak uczciwie przyznać, że nowa gra ich autorstwa przynajmniej zapowiada się interesująco.

Oto wojenny weteran, Nick Mason, po wielu latach służby wraca do domu. Niestety – tylko i wyłącznie po to, aby zobaczyć, jak gangi pustoszą jego rodzinne miasto i generalnie dobrze się bawią. Nick nie czeka z założonymi rękami na rozwój wydarzeń. W mgnieniu oka staje na czele grupy o nazwie Zero Tolerance, która zbiera byłych, wojskowych weteranów i z ich pomocą stara się likwidować miejscowych oprychów. W wielkim skrócie, T-Zero to ekipa, która bierze prawo w swoje ręce, a policję spycha na drugi plan. Co ciekawe, chłopaki z T-Zero mogą liczyć na pełne wsparcie rządu – nikt nie ma prawa wejść pomiędzy nich a przestępców.

Urban Chaos: Riot Response to strzelanka fpp, więc kiedy ukaże się na rynku, siłą rzeczy znajdzie się pod ostrzałem HALO 2, Black, Killzone i reszty pierwszoligowej stawki. Argonaut chce jednak zaprojektować swoją grę w nieco innym stylu. Podstawowym wyposażeniem Masona (oprócz jednej z wielu spluw) będzie twarda, niezniszczalna tarcza. Zasłońcie się nią, a nie trafi Was kulka z karabinu, nie spali ogień z miotacza – mało tego – obronicie się nawet przed pociskiem rakietowym. Kiedy skończą się pociski, Nick użyje tarczy jako broni i zmasakruje nią twarz niejednego przeciwnika. Domyślacie się już, w jaki sposób wpłynie to na mechanikę gry, prawda? Strzelanie, chowanie się za tarczą, zajmowanie kolejnego kawałka terenu – brzmi nawet interesująco, a przynajmniej na tle tego, czym zabłysnął do tej pory Argonaut.

Riot Response będzie oczywiście tytułem brutalnym – typy spod ciemnej gwiazdy nigdy nie przebierały w słowach i developer zamierza to uwydatnić. A główny bohater, to jednoosobowa armia zbawienia i uciskani przez gangsterów ludzie dobrze o tym wiedzą. Bohater non stop zasypywany będzie nowymi misjami, celami i dyrektywami, pochodzącymi bezpośrednio od zagrożonych osób. W gotowej grze znajdzie się równo dwanaście misji, przy czym każda z nich toczyć się będzie w innym dniu miesiąca. Czekamy do czerwca. ■ ■

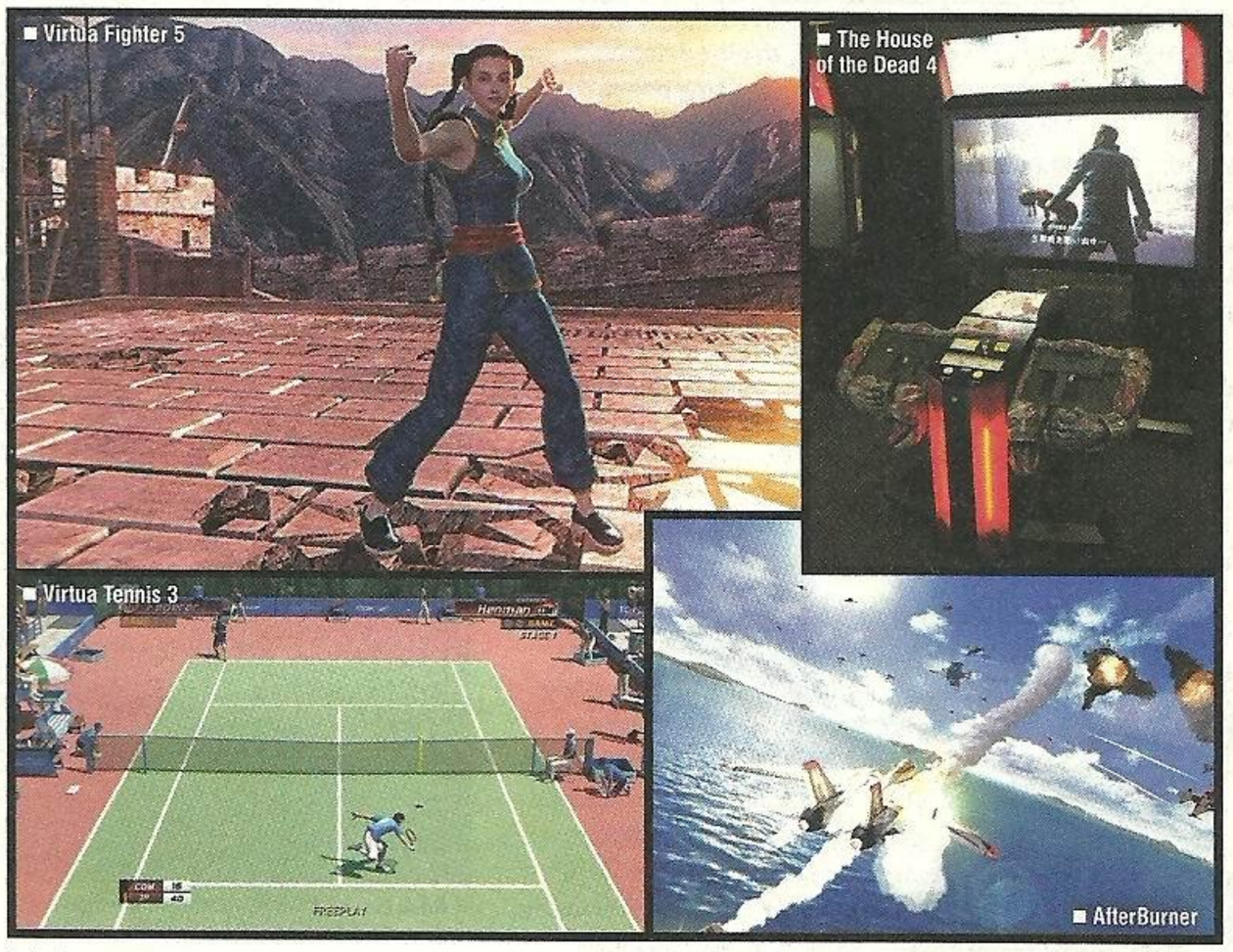
MADE IN JAPAN

SALONY GIER VIDEO NIE ZNIKNĄ Z ULIC TOKIO, ALE MUSZĄ BARDZIEJ SIĘ POSTARAĆ...

Nie da się ukryć, że salony gier video przeżywają regres. Nawet w macierzystym kraju, Japonii, gdzie kilkupiętrowy budynek z maszynami arcade można spotkać na licznych skrzyżowaniach w każdym większym mieście. Jednym z powodów takiego stanu rzeczy jest oczywiście dominacja konsol – od kiedy w domach graczy pojawiły się PlayStation 2 i Xbox, gry arcade nie szokują już grafiką, czy wykonaniem. Po prostu gracze mieli i mają to samo w domu, a zatem wrzucanie kolejnych żetonów traci sens – lepiej kupić stuprocentową konwersję i roztrzaskać ją spokojnie na kanapie, niż oblegać automat i uczyć się przy nim ciosów czy combosów. Krótko mówiąc – maszyny arcade przestały szokować i zachwycać grafiką, a przecież większa część ludzi to wzrokowcy.

W sumie w Japonii, mimo wspomnianego regresu, salony jeszcze się trzymają. Warto na chwilę wgłębić się w sens istnienia salonów gier w Kraju Kwitnącej Wiśni. Otóż są one przez cały czas chętnie odwiedzane, podobnie jak miliony mikroskopijnych, składających się z dwóch lub trzech stolików knajpek, z niezwykle prozaicznego powodu – braku miejsca w domu. Nasi skośnoocy bracia na ogół mieszkają w ciasnych mieszkankach składających się z niewielu pomieszczeń. Śpią na matach, które rano są zwijane – łóżka zajmują po prostu za dużo miejsca. Oczywiście są i wielkie apartamenty, czy domy za miastem, ale mówimy tu o grającej japońskiej klasie średniej, starszej młodzieży, której zwyczajnie na takie luksusy nie stać.

Teraz wyobraźcie sobie, że wpadacie pograć w Pro Evo czy Tekkena do kumpla, który mieszka w dwóch pokojach z mamą, tatą, siostrą, bratem i babcią. Hardcore, prawda? Oczywiście takie przykłady bez problemu znajdą się i na naszym podwórku, więc sami wiecie, jak trudno wygospodarować czas na tak zwany „social gaming". I właśnie w tym celu powstały salony gier: służą spotkaniom towarzyskim i graniu w multiplayerze. Nie bez powodu większość maszyn w japońskich salonach nie ma zestawu przycisków i gałki dla drugiego gracza – otóż niemal wszystkie automaty, jakie tam widziałem, na przykład z Tekkenem, czy Virtua Fighterem, stykają się plecami z identyczną maszyną, a także są połączone w sieć! Jeśli grasz sobie spokojnie ćwicząc kombosy, a ktoś podejdzie z drugiej strony i wrzuci żetonik, automatycznie wyzywa Cię na pojedynek. Multiplayerowe gry muzyczne, tłumy przyjaciół kłębiące się przy kolejnych wersjach Dance Dance Revolution i śmiechem



kwitujące wyczyny kolejnej osoby, cztery zlinkowane, stojące obok siebie SpikeOuty... Nie bez powodu Konami przygotowało arcade'ową wersję Pro Evolution Soccer, a Namco wyszykowało do salonów konwersję Soulcalibur 3 z PlayStation 2. Tak, dobrze przeczytaliście – konwersję z konsoli do salonów.

Japońskie salony gier video były, są i nie zamierzają się łatwo poddać. Trzeba je tylko reanimować.

Yu Suzuki przyznaje, że rynek arcade dostał ostatnio mocno po tyłku. Kilka większych firm, na przykład Capcom, zdecydowało się wycofać z produkowania maszyn do salonów. Powód jest także prozaiczny – cięcie kosztów. Maszyna arcade składa się nie tylko z programu-gry, ale także cabinetu, czyli wszystkich bebechów, obudowy i monitora. Koszta wyprodukowania, bądź licencjonowania takiego sprzętu są olbrzymie, a za te same pieniądze można przecież opracować grę na PS2 czy Xboxa, którą być może kupi więcej ludzi, co przyniesie większy zysk firmie. Z drugiej strony Suzuki zauważa, że odejście gigantów z salonów gier jest dobre dla Segi, która obecnie kontroluje sześćdziesiąt procent rynku i nie ma konkurencji. Jednak, jak zauważa Yu-san, czas na wielkie zmiany. Po pierwsze, muszą wrócić czasy, gdy maszyny arcade szokowały. Wielkie ekrany HDTV, gigantyczne symulatory i grafika, o jakiej użytkownicy domowych konsol mogą tylko pomarzyć. Po drugie, nowe pomysły w grach. „Dość kontynuacji!" – krzyczy Suzuki – „Potrzebne są nowe pomysły!" Po trzecie wreszcie, salonowa branża musi otworzyć się na nowe, gigantyczne rynki zbytu, a są nimi Korea i Chiny. Nie zdziwiłbym się za bardzo, gdybyśmy niebawem zobaczyli Starcrafta w wersji arcade, licencjonowanego przez Blizzarda, a opracowanego przez Segę specjalnie na rynek koreański.

Suzuki jedno, a jego macierzysta firma drugie. Japońskie korporacje są niekiedy bardzo konserwatywne i stawiają na dobrze sprawdzone już tematy. Dlatego podczas niedawnego arcade'owego show AOU 2006 Sega zaprezentował głównie kontynuacje, choć trzeba przyznać, że dopasione, bo nowy board niebieskich o nazwie Lindbergh generuje piękną grafikę w HD. Virtua Fighter 5, nowy AfterBurner, Virtua Tennis 3 i House of the Dead 4 wyglądają niesamowicie. Namco zaprezentowało Time Crisis 4 i wspomnianą już arcade'ową wersję Soulcalibur 3, Taito pokazało salonową, multiplayerową wersję Half-Life 2 i właściwie na tym koniec, bo choć shooter Shikigami No Shiro 3, czy nowy King of Fighters, z pewnością będą fajne, to wątpię, by zmusiły setki graczy do wybrania się do salonów.

Gdzie zatem nowe pomysły? Czy skończy się na wielkich panelach LCD i maszynach, na które nie będzie stać żadnego operatora w centralnej Europie? W końcu nawet skakanie po metalowym boardzie w Dance Dance Revolution, czy strzelanie do 50-calowego ekranu może się znudzić. A prędzej czy później konwersje gier Segi i tak zawitają na konsole nowej generacji. Jedno jest pewne – salony muszą coś zrobić, by znowu przyciągnąć graczy. ■■ **Gulash**

JAPOŃSKA GORĄCA DZIESIĄTKA

Dane z dnia 12.02.2006

1	**Brain Training in English**	NDS	Nintendo
2	**Brain Training For Adults 2**	NDS	Nintendo
3	**Animal Crossing: Wild World**	NDS	Nintendo
4	**Siren 2**	PS2	Sony
5	**Brain Training For Adults**	NDS	Nintendo
6	**Sangoku Shouseiden**	PS2	Namco
7	**Tourist Trophy**	PS2	Sony
8	**Monster Hunter Portable**	PSP	Capcom
9	**Shin Onimusha: Dawn of Dreams**	PS2	Capcom
10	**Mario Kart DS**	NDS	Nintendo

▶ **Co nowego na liście?**

Jak widzicie, Nintendo znów rządzi serią Brain Training i szczerze mówiąc nie możemy się już doczekać premiery tego fenomenu w Europie – Ninny sprzedało blisko trzy i pół miliona cartów! Siren 2 miało niezły debiut – w pierwszym tygodniu sprzedano 50 tysięcy egzemplarzy gry. Z kolei nowa gra Polyphony, Tourist Trophy, znalazła przez dwa tygodnie jedyne 80 tysięcy nabywców. Prawie pół miliona japończyków kupiło Monster Hunter Portable na PSP, a nowa Onimusha znalazła ponad 300 tysięcy nabywców. Ave Capcom!

N(E)O COMMENTS

CZARNE WŁÓŻ, RÓŻOWE ZDEJMIJ – PART 2

MARCELLUS

Jesteśmy sto lat za murzynami, a bardziej precyzyjnie – dokładnie tam, gdzie słońce wspomnianym mieszkańcom Czarnego Lądu nie dochodzi. Owszem, pojawiają się co jakiś czas jaskółki, czy też insze światełka w tunelu, ale tak naprawdę konsolami nikt się w tym kraju nie interesuje, a tym bardziej nie potrafi dostrzec, że to jeden z najbardziej dochodowych interesów na świecie. Prędzej totalitarne i będące oazą piractwa Chiny doczekają się Xboxa 360 lub PlayStation 3 z chińskim, krzaczastym menu, niż my oficjalnej dystrybucji konsoli Microsoftu w Polsce. Jeżeli już, to do Polski oficjalnie trafi wersja bez twardego dysku i wszystkich pozostałych bajerów. A wszystko dlatego, że mamy fatalnie rozwiniętą strukturę telekomunikacyjną oraz, niestety, zarabiamy bardzo mało jak na standardy krajów tzw. „cywilizowanych". Póki co więc, nie dla nas HD Era, nawet ta nieco ściemniona przez Microsoft, bo po prostu nie stać nas na telewizory kosztujące trzy średnie krajowe. I nic z tym nie zrobimy, dopóki nie skończy się gadanie o głupotach, a nie zacznie myślenie pt. „Gospodarka, durniu!"*. Przykre jest to tym bardziej, że właśnie nadchodzą kolejne czasy przejściowe – moment, w którym ludzie przesiadają się ze starszej platformy na nową, a w naszym kraju dopiero teraz, niemal pod koniec życia, cena PS2 osiągnęła pułap znośny dla wielu z nas. A w związku z tym – dopiero teraz konsole i gry zaczynają się w Polsce sprzedawać i właśnie dlatego dopiero teraz pojawiają się polskie wersje najnowszych gier. Wcześniej było nas, konsolowców, po prostu za mało. Problem sięga głębiej, ale o tym, że „konsole są do zabawy, a komputery do nauki" nie będę Wam gędził, bo to temat bardzo solidnie już przewałkowany. Niestety, czai się tu również pewna niemiła konkluzja – nie chcemy i nie lubimy się bawić, a odrywanie się od szarej rzeczywistości mamy za coś złego. Nie wiem czy to pokłosie komunizmu, w którym wmawiano ludziom, że zabawa to jakaś burżuazyjna fanaberia i trzeba ją zwalczać, ale wiem, że ja chcę się bawić i kiedyś, w przyszłości, na pewno nie będę robił swoim dzieciom jakichś chorych jazd, gdy zechcą sobie pograć na X1080, PS5, czy co to tam będzie.

*Hasło z kampanii wyborczej prezydenta USA, Billa Clintona – w oryginale „It's the economy, stupid!"

■ Szykuje się zatem kolejna chodzona mordobitka, a mieliśmy nadzieję na coś bardziej ambitnego. Cóż, jak to mówią, nadzieja jest matką...

X-Men: The Official Movie Game

PS2 | XBOX | GCN | XBOX 360

PRELUDIUM DO KINOWEGO FINAŁU

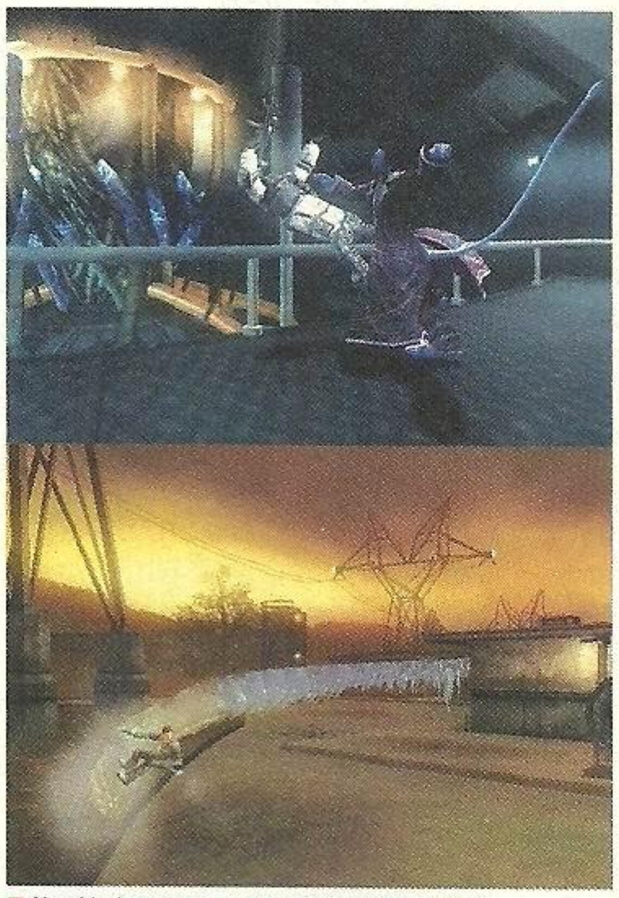
Chcecie wiedzieć, co działo się po zakończeniu drugiej części filmu X-Men? Co zrobił Wolverine, kiedy powstrzymał Strykera i co stało się z korporacją Hydra, gdy zalały ją hektolitry wody? Kilka odpowiedzi na pewno przyniesie trzecia część filmu (*X-Men 3: The Last Stand*), jednak Activision ma jeszcze jeden pomysł, jak zarobić na fanach mutantów. X-Men: The Official Movie Game nie będzie jeszcze jedną z tych gier, których fabuła wygodnie oprze się na wydarzeniach z kinowego ekranu. Zamiast tego będziemy mieli okazję prześledzić wszystkie wydarzenia, jakie rozegrały się między drugą a trzecią częścią filmu. Tym samym X-Men: The Official Movie Game dołączy do grona takich tytułów jak The Warriors, 24: The Game, czy The Godfather, a więc gier, które ładnie uzupełniają filmowe scenariusze i wnoszą do fabuły solidne porcje świeżych informacji.

BARDZO PODOBAŁY NAM SIĘ OBA FILMY Z X-MEN. NIESTETY, ZWIASTUNY TRZECIEJ CZĘŚCI NIE NASTRAJAJĄ NAS OPTYMISTYCZNIE.

Wygląda na to, że gra rzuci sporo światła nie tylko na Wolverine'a, ale także na mutantów, którzy do tej pory pozostawali w jego cieniu. I choć pierwszy poziom gry należał będzie do szalonego Rosomaka, to na kolejnych planszach sprawdzicie w akcji Nightcrawlera, a także Icemana. „Chcieliśmy, aby scenariusz gry kręcił się wyłącznie wokół tych trzech postaci" – mówi developer z Z-Axis – „bohaterowie Ci są na tyle charakterystyczni, że nie odniesiecie wrażenia, iż gracie w kółko tą samą osobą".

X-Men: TOMG, podobnie jak seria X-Men Legends, będzie chodzoną mordobitką. Możecie być jednak pewni, że trzy wymienione przez autorów postacie wyposażone zostaną w indywidualne, charakterystyczne tylko dla nich zdolności. Wściekły Logan zadźga kilku złych facetów szponami, Bobby Drake walczył będzie w dystansie, zaś Kurt Wagner na pewno wykorzysta fakt, iż bez problemu teleportuje się w różne miejsca – w tym za plecy swoich przeciwników.

Co ważne, scenariusz grywalnych X-Menów nie został potraktowany z przymrużeniem oka. Do prac nad tym tytułem zaproszony został Chris Claremont (pomysłodawca komiksów) oraz Zack Penn (filmowy scenarzysta). Tak dobrany zespół pozwala przynajmniej mieć nadzieję, że historia opowiedziana w X-Men: The Official Movie Game będzie czymś mocnym i ciekawym. Inna sprawa, że gra nie będzie krótka. Mimo iż sporo szczegółów odnośnie gry nadal trzymanych jest w tajemnicy, wiadomo o dwudziestu ośmiu misjach wypełnionych przeciwnościami losu. Nie zabraknie też prostych elementów RPG. Pomyślne ukończenie każdej planszy zapewni bohaterom przyrost statystyk, takich jak siła, czy odporność.



■ Nowi bohaterowie, a raczej ich umiejętności z pewnością wniosą nieco świeżości.

A na koniec zła wiadomość dla miłośników multiplayera – gra od początku do końca projektowana jest pod kątem trybu Single Player. Każdy z wymienionych bohaterów ma własną linię scenariusza, a jeśli zdecydujecie się nim zagrać, nie będzie możliwości przełączenia postaci w trakcie zabawy. To jak? Odliczamy do maja? ■ ■

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

MARZEC

Ford Street Racing	Empire
Project Zero 3	Ubisoft
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom
AND 1 Streetball	Ubisoft
Panzer Elite Action: FoG	Jowood
Suikoden Tactics	Konami
The Sword Of Etheria	Konami
TOCA Race Driver 3	Codemasters
Trapt	Take 2
Drakengard 2	Ubisoft
Final Fight: Streetwise	Capcom
FIFA Street 2	EA
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway
OutRun 2006 Coast 2 Coast	Sega
The King of Fighters 2003	SNK
24: The Game	Sony
Fight Night Round 3	EA
Metal Slug 5	SNK
Namco Museum 50th Ann.	Namco
Samurai Shodown V Special	SNK
BUZZ! The Big Quiz	Sony
Commandos Strike Force	Eidos
Driver: Parallel Lines	Atari
Rhytmic Star!	Ignition
The Godfather	EA
Daemon Summoner	Midas
Sonic Riders	Sega

GAMECUBE

MARZEC

Yoot Saito's Odama	Nintendo
FIFA Street 2	EA
Pac-Man World 3	Namco
Sonic Riders	Sega

XBOX

MARZEC

Battlestations: Midway	Eidos
Commandos Strike Force	Eidos
FIFA Street 2	EA
Combat 121	Zoo Digital
Fight Night Round 3	EA
Painkiller: Hell Wars	Dreamcatcher
Driver: Parallel Lines	Atari
Sonic Riders	Sega
Final Fight: Streetwise	Capcom
The Godfather	EA
Panzer Elite Action	Jowood
TOCA Race Driver 3	Codemasters
OutRun 2006 Coast 2 Coast	Sega
Metal Slug 5	SNK
Namco Museum 50th Ann.	Namco
Samurai Shodown V Special	SNK
Commandos Strike Force	Eidos
AND 1 Streetball	Ubisoft
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
Far Cry Instincts: Next Chapter	Ubisoft

XBOX 360

MARZEC

Fight Night Round 3	EA
The Outfit	THQ
Battlefield 2 Modern Combat	EA
Far Cry Instincts Predator	Ubisoft
Moto GP 3: Ultimate Racing	THQ
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft

PSP

MARZEC

Lemmings	Sony
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom
FIFA Street 2	EA
Key of Heaven	Sony
Fight Night Round 3	EA
Pac-Man World 3	Namco
Mega Man Powered Up	Capcom
Samurai Warriors: State of War	Koei
Brothers in Arms	Ubisoft
Field Commander	Sony
Monster Hunter Freedom	Capcom
Street Riders	Ubisoft
Untold Legends: Warrior's Code	Sony
Puyo Pop Fever	Sega
Street Riders	Ubisoft

NDS

LUTY

FIFA Street 2	EA
Viewtiful Joe: Double Trouble	Capcom
Pac-Man World 3	Namco
Animal Crossing: Wild World	Nintendo
Brain Training:	Nintendo
Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom
Resident Evil: Deadly Silence	Capcom
Worms: Open Warfire	THQ

szpiegownia

Zawód: Szpieg. Szpieg, który mnie kochał. Ja, szpieg. Wiele filmów opowiada o ciężkiej pracy, jaką wykonuję. Ale żaden z nich nie dotyka naszej ulubionej branży. – *szpieg*

YAKUZA

Ryu Ga Gotoku, czy też jak wolicie Way of the Dragon nie będzie kolejną grą Segi pozostawioną w Japonii. Zasłyszałem, że błękitni przymierzają się do wydania tej pozycji w USA i Europie, pod zmienionym tytułem – Yakuza.

OPTIMUS PRIME W KINIE I...

Transformes to jedna z najgorętszych licencji Hollywood ostatnich miesięcy. Do sfilmowania wielkich robotów przyjaznych dzieciom przymierzał się Steven Spielberg, ale ostatecznie zajmie się tym specjalista od miałkiej fabuły i wielkich wybuchów – Michael Bay (*Pearl Harbour*, *The Island*). Co to ma wspólnego z grami? Ma, i to wiele – Activision szykuje transformersów już na PlayStation 3. Premiera filmu i gry pod koniec 2007 roku...

WIĘCEJ CZY JESZCZE RAZ

Sequele i remake'i to chleb powszechny superszpiega. O dziwo, szykuje się kontynuacja Destroy All Humans. Także całkiem udany Gun doczeka się sequela, True Crime: New York City zostanie przeniesione na Xboxa 360, a Medal of Honor niebawem zagości na PSP.

TO JAK Z TYM THE MOVIES?

Choć The Movies ukazało się wreszcie na pecety, Activision nie jest zadowolone ze słabej sprzedaży gry. Włodarze stwierdzili, że w takim razie wersja konsolowa zostaje skasowana z ich planów wydawniczych. Kilka dni później odezwał się jednak jeden z programistów stwierdzając, że choć Activision nie wyda konsolowej wersji, to nie znaczy to jednak, że w ogóle się ona nie ukaże. I komu tu wierzyć?

WIPEOUT W SIECI

W jednym z zachodnich branżowych magazynów przeznaczonych dla programistów, grafików i designerów gier ukazało się ciekawe ogłoszenie. Team Liverpool, studio odpowiedzialne za ostatnie dwie części WipeOuta poszukuje programisty z doświadczeniem w budowie struktur sieciowych, lobby i tablicy wyników. Pewne jest zatem, że nowy Wipeout powstaje. Pozostaje tylko pytanie: na PlayStation 3 czy na PSP?

POTRZEBA SZYBKOŚCI...

Na gwiazdkę 2005 było Most Wanted, no to na gwiazdkę 2006 będzie... Underground 3. Co jeszcze można wymyślić w temacie nocnych wyścigów? Zespoły i jeżdżenie w teamach. A także wydawanie poleceń członkom zespołu podczas wyścigu. Więcej nie powiem, bo jak to prawda, to mnie poćwiartują...

XBOX | XBOX360 | PlayStation.2 | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS | PSP

Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
www.swiat-gier.com

SERWIS | WYMIANA | SKUP | WYSYŁKA 24H | RATY | REGENERACJA CD/DVD | KONSOLE | GRY | AKCESORIA

SPRAWDŹ NASZE

PROMOCJE

ZADZWOŃ, ZAPYTAJ SPRZEDAWCE

179zł | SUPERCENA! | 75zł | SUPERCENA! | 159zł | 249zł | SUPERCENA! | 249zł | 249zł | 259zł

169zł | 169zł | SUPERCENA! | 169zł | 159zł | 249zł | SUPERCENA! | 199zł

169zł | 179zł | 179zł | 159zł | 115zł | 249zł | 249zł | 199zł | 249zł

SUPERCENA! | SUPERCENA! | SUPERCENA! | 75zł | SUPERCENA! | 179zł | SUPER CENA! | SUPER CENA!

169zł | SUPERCENA! | 169zł | SUPERCENA! | 119zł | 119zł | 119zł | SUPERCENA! | 119zł

149zł | 169zł | 149zł | SUPER CENA!

GRY 19 JUŻ OD ZETA!
NOWE I UŻYWANE

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

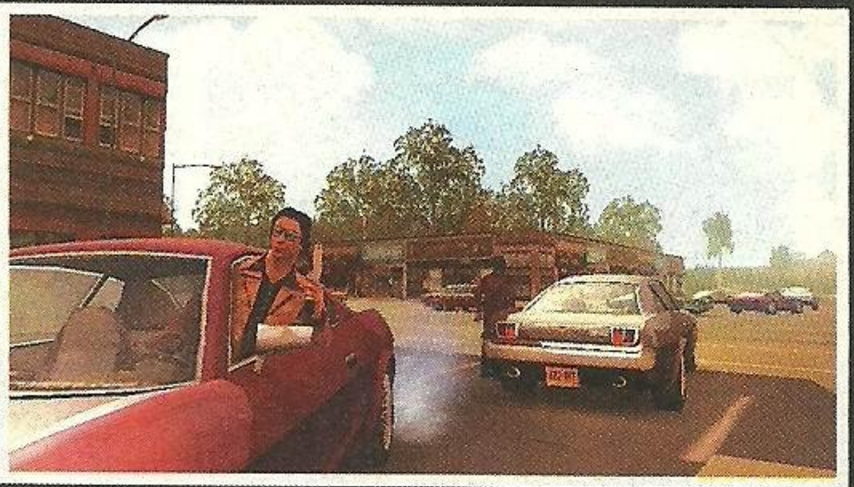
OD 399zł | OD 399zł | OD 249zł | OD 249zł | OD 699zł | OD 399zł | OD 1399zł

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

INFO
DEVELOPER: REFLECTIONS
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: KWIECIEŃ

Driver: Parallel Lines

PLAYSTATION 2 | XBOX **SZOFER KIEROWANY ŻĄDZĄ ZEMSTY**

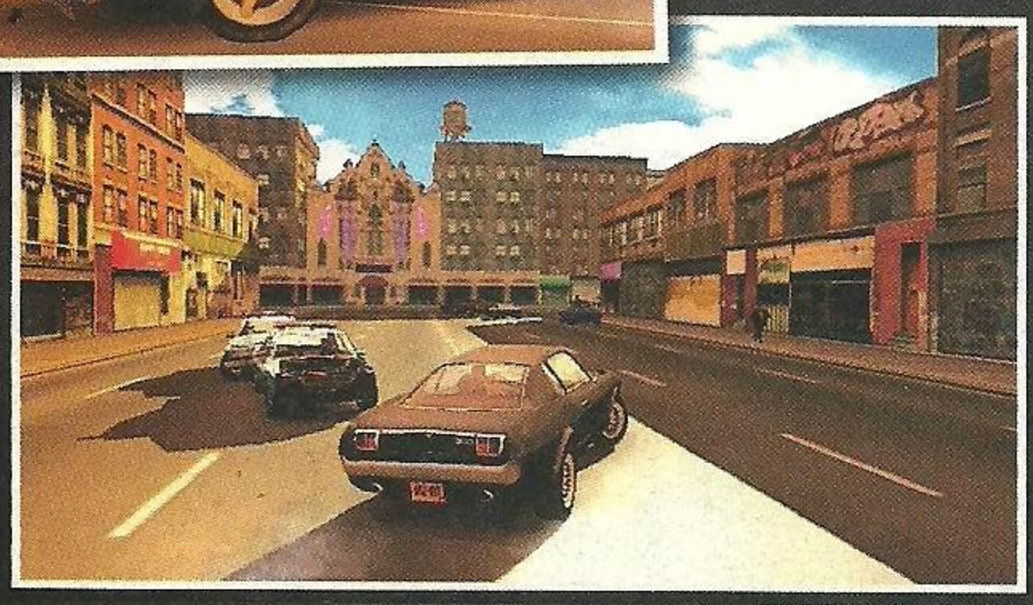


Dziesięć procent gry na nogach, dziewięćdziesiąt w samochodzie. To chyba odpowiednie proporcje dla tej serii – po co na siłę robić z Drivera kolejne GTA?

Tym razem Atari i Reflections nie pompują balonika oczekiwań przed premierą kolejnej części serii Driver, najwyraźniej pragnąc uniknąć tego, co zdarzyło się przy Driv3r, a co wszyscy aż za dobrze pamiętamy. Ta przeciętna gra, ale zapowiadana jak tytuł co najmniej genialny, spotkała się z chłodnym przyjęciem recenzentów. A co gorsza (dla wydawcy oczywiście) także graczy, którzy narzekali na bugi, toporne sterowanie w misjach chodzono-strzelanych oraz dziwne skoki poziomu trudności – raz było aż za łatwo, innym razem można było pogryźć domowników ze złości po kolejnej nieudanej próbie przejścia misji. Dlatego twórcy gry siedzą cicho i starają się bez rozgłosu dostarczyć grę o wiele lepszą niż Driv3r. No i tak nieco „przy okazji" zrywają poniekąd ze starą serią. Po pierwsze, poprzez zrezygnowanie z numeracji i dodanie podtytułu, a po drugie – przez zmianę głównego bohatera. Pożegnajcie bez żalu Tannera i powitajcie „Dzieciaka".

The Kid na początku gry ma osiemnaście lat, zaś akcja startuje w 1978 roku w samym środku Nowego Jorku. W czasach disco i funku, niezwykłych fryzur i strojów oraz pięknych, olbrzymich samochodów o mięciutkim zawieszeniu, które tak lubimy od czasów pierwszych dwóch części Drivera na PS one. TK trafia do Nowego Jorku z zamiarem zrobienia dużej kasy na tym, co potrafi najlepiej – na wyczynowym prowadzeniu samochodów. Jest młody, pewny siebie i pełen złośliwego poczucia humoru, przez które często wpada w kłopoty. Ale to nie przez dowcipkowanie trafił na dwadzieścia osiem lat za kratki. Zapewne za coś o wiele poważniejszego, ale tego dowiemy się dopiero grając, bo Parallel Lines podzielone jest na dwie części – pierwszą, w której poznamy szczegóły wydarzeń, w wyniku których TK trafił do pierdla i drugą, dziejącą się już współcześnie, a w której dobijający do pięćdziesiątki „Dzieciak" postara się zemścić na tych, którzy zrujnowali mu młodość.

TWÓRCY POTWIERDZAJĄ, ŻE W DRIVER: PARALLEL LINES MISJI STRZELANKOWYCH BĘDZIE MNIEJ NIŻ W DRIV3RZE, A CAŁY SILNIK ODPOWIEDZIALNY ZA TEN ELEMENT ZOSTAŁ NAPISANY OD NOWA I OBIECUJĄ, ŻE JEST O WIELE LEPSZY NIŻ POPRZEDNIO. CO, TAK NA MARGINESIE, NIE BYŁO CHYBA SPECJALNIE TRUDNE.



Oczywiście Nowy Jork zmienił się przez te wszystkie lata, ale zmienił się też TK. Odzwierciedla to styl graficzny w jakim utrzymane jest miasto. W latach siedemdziesiątych Wielkie Jabłko jest ciepłe, niemal pastelowe (trochę jak w GTA Vice City), jakby pełne życia. Tak, jak młody TK. Jednak po tych dwudziestu ośmiu latach NYC jest zimnym, nieprzyjaznym miejscem, przynajmniej dla „Dzieciaka", co stara się przekazać niebieskawy filtr. Oczywiście w 2006 roku na ulicach królują inne samochody – w latach siedemdziesiątych zasuwać będziemy krążownikami szos i muscle carami, a współcześnie – między innymi ogromnymi SUVami oraz samochodami sportowymi. Ale to tylko wierzchołek góry lodowej – w Driver: Parallel Lines ma się znaleźć około osiemdziesięciu samochodów i innych pojazdów (chopperów, ciężarówek). Choć nie ma licencji, pojazdy są podobne do prawdziwych, jak dwie krople wody – SUV z 2006 roku do złudzenie przypomina Cadilllaca Escalade.

Największą nowością w DPL ma być możliwość „pożyczenia" sobie każdego samochodu, jaki napotkamy w Nowym Jorku, oprócz tego każdą z naszych fur będziemy mogli sobie tuningować. Zarówno wizualnie, jak i pod względem osiągów. To niewątpliwie miły dodatek, podobnie jak naprawdę fachowe, renderowane filmiki (mamy nadzieję, że nie tak zakręcone, jak w Driv3r) oraz świetny soundtrack (The Roots, Arthur Baker, Grand Master Flex, Suicide, Iggy Pop, żeby wymienić choćby część artystów). Najważniejsze, żeby programiści uniknęli największych błędów Driv3ra – fatalnych misji strzelankowych i mnóstwa dziwnych bugów utrudniających nam życie podczas jazdy samochodem. Twórcy zapewniają, że misji strzelankowych będzie mniej, a cały silnik odpowiedzialny za ten element został napisany od nowa i jest o wiele lepszy niż poprzednio. Co, tak na marginesie, nie było chyba specjalnie trudne. Pozostaje tylko pozbyć się bugów i gra powinna być przynajmniej tak dobra, jak stare Drivery. Już niedługo przekonamy się, czy Reflections wraz z DPL odzyskają nasz szacunek. ■■

GARETH EDMONDSON Z REFLECTIONS W OGNIU PYTAŃ

Czy liczba misji strzelankowych w DPL jest mniejsza, czy większa niż w Driv3r?
Gareth Edmondson: Od samego początku wiedzieliśmy, że chcemy położyć większy nacisk na misje z użyciem samochodów, ale też na płynne przejścia od misji chodzonych do jeżdżonych i na odwrót. Dlatego jeżeli bohater wysiada z samochodu, to najczęściej po to, żeby zmienić go na inny. Dodam jeszcze, że misje strzelane będą stanowić około dziesięciu procent Parallel Lines. Dodatkowo od nowa został napisany i ulepszony cały silnik liczący misje chodzone, strzelanie, animację postaci oraz ich inteligencję. Muszę przyznać, że jesteśmy z niego całkiem zadowoleni.

Czemu nie zdecydowaliście się na wprowadzenie realistycznej fizyki?
Gareth Edmondson: Podczas projektowania gry zawsze trzeba mieć w pamięci zachowanie równowagi pomiędzy realistyczną fizyką a innymi aspektami zabawy. W rzeczywistości każdy samochód zostanie kompletnie zniszczony podczas zderzenia z byle latarnią. W naszej grze wszystko nastawione jest na efektowność i radość gry – samochody wyżej i dalej latają po wybiciu z jakiejś skoczni, mocniej wpadają w poślizgi i koszą latarnie, zamiast się na nich owijać. Oczywistym jest, że naszym celem było utrzymanie płynności gry i uatrakcyjnienie rozrywki, a także nadanie jej hollywoodzkiego klimatu.

Co chcieliście zmieścić w Parallel Lines, ale ostatecznie się nie udało?
Gareth Edmondson: Możliwość gry online. Tryb online był wprawdzie gotowy, ale po prostu okazał się za słaby. Nie chcieliśmy na siłę wrzucać czegoś, co nie mogłoby się równać jakością z trybem dla pojedynczego gracza.

Uważasz się za inspiratora, czy inspirowanego przez GTA?
Gareth Edmondson: Nie do końca rozumiem do czego zmierzasz. Seria GTA to świetne gry, ale my... My robimy po prostu coś innego, swojego.

Czy możesz obiecać, że Parallel Lines nie będzie tak zbugowane jak Driv3r?
Gareth Edmondson: Tak!

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!!! ZADZWOŃ I ZAPYTAJ!

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
RATY

PLAYSTATION 2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022)498 99 93
TEL. (022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
www.madgames.pl

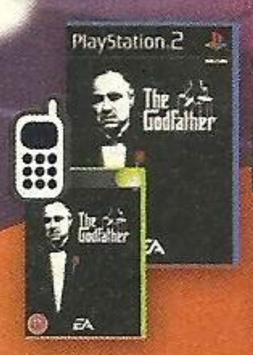
GRZEJEMY CAŁĄ ZIMĘ

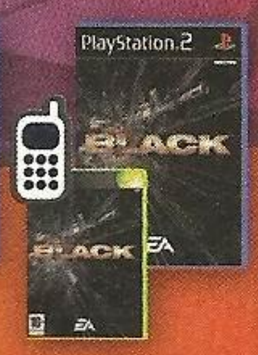
GORĄCE CENY Z PIEKŁA RODEM!!

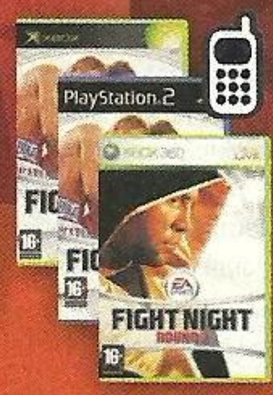
GRY PS2/XBOX/GCN OD 19,-
GRY NINTENDO DS OD 59,-
GRY PSP OD 59,-

159,-

189,-







179,-
169,-
139,-
179,-

149,-
119,-
149,-

PLAYSTATION 2

BLACK	TEL
BURNOUT REVENGE	159
CALL OF DUTY 2	189
DBZ: TENKAICHI	189
FIGHT NIGHT ROUND 3	TEL
GODFATHER	TEL
GTA: LIBERTY CITY STORIES	TEL
GTA: SAN ANDREAS	119
H.POTTER I CZARA OGNIA PL	159
JAK X COMBAT RACING	159
KING KONG PL	169
MATRIX: PATH OF NEO	169
MOH: WOJNA W EUROPIE	159
M. KOMBAT: SHAOLIN MONKS	159
NBA LIVE	159
FIFA 06	159
NFS: MOST WANTED	159
POP: TWO THRONES	179
RATCHET & CLANK: GLADIATOR	159
RESIDENT EVIL 4	159
SHADOW OF COLOSSUS	189
SIMS 2	159
SLY 3: HONOUR A. THEVIES	149
SMACKDOWN VS RAW 06	189
SOUL CALIBUR 3	179
SSX ON TOUR	159
TOCA RACE DRIVER 3	TEL

PLAYSTATION 2 PLATYNA

BURNOUT 3	75
FIFA 2005	75
FINAL FANTASY X-2	75
GOD OF WAR	75
GRAN TURISMO 4	99
JAK & DAXTER	75
JAK II: RENEGADE	75
JAK III	75
MOH: FRONTLINE	75
MOH: RISING SUN	75
RATCHET & CLANK	75
RATCHET & CLANK 2	75
RATCHET & CLANK 3	75
SLY RACOON	75
SLY 2: BAND OF THEVIES	75
TEKKEN 5	75

XBOX

BLACK	TEL
BLAZING ANGELS	TEL
FARCRY INSTINCTS: EVO	TEL
FIGHT NIGHT ROUND 3	TEL
GODFATHER	TEL
NFS: MOST WANTED	159
PAINKILLER	TEL
PSYCHONAUTS	189
TOCA RACE DRIVER 3	TEL

XBOX 360

AMPED 3	189
CALL OF DUTY 2	229
CONDEMNED	199
DEAD OR ALIVE 4	229
FULL AUTO	229
FIGHT NIGHT ROUND 3	TEL
KAMEO	199
MOTO GP 2006	TEL
NFS: MOST WANTED	199
PERFECT DARK ZERO	199
PGR 3	199
RIDGE RACER 6	199

PSP

BURNOUT LEGENDS	179
CRASH TAG TEAM RACING	169
FIFA 06	179
GTA: LIBERTY CITY STORIES	179
KING KONG	179
LUMINES	179
MERCURY	179
NFS: MOST WANTED	139
POP: REVELATIONS	179
PRO EVO SOCCER 5	179
SMACKDOWN VS RAW 06	189

NDS

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE	149
HARRY POTTER I CZARA OGNIA	119
MARIO KART DS	149
NFS:MOST WANTED	119
SPYRO: SHADOW LEGACY	149

PEŁNA OFERTA WWW LUB TEL.

PS2 SLIM 549,-

PSP V.PACK 949,-

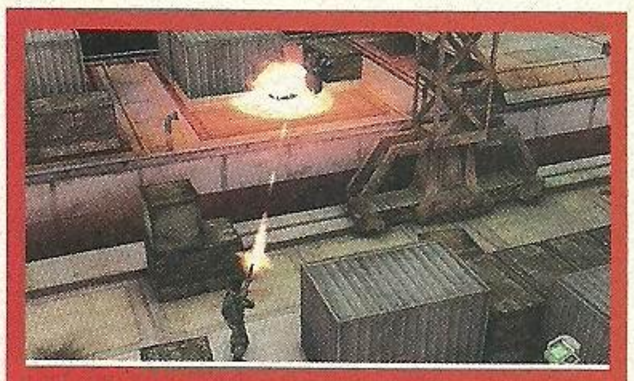
XBOX 649,-

GAMECUBE od 250,-

GBA 359,-

NINTENDO DS 499,-

XBOX 360



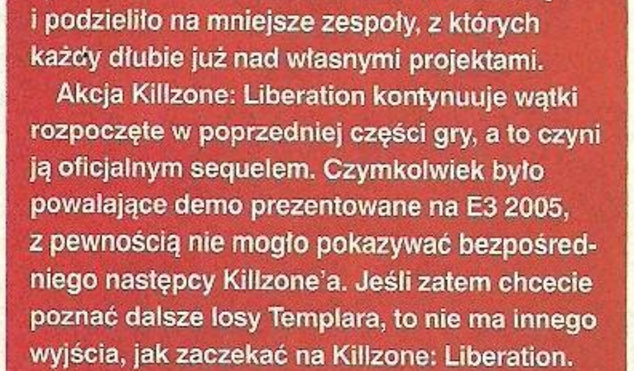
Killzone Liberation

Rok 2004 należał do dwóch gier – Killzone i HALO 2. Można spierać się o to, czy markietingowcy słusznie okrzyknęli pierwszy tytuł pogromcą tego drugiego, ale prawda jest taka, że Guerrilla Games bardzo ciekawie wymyśliło futurystyczne uniwersum, w którym toczy się konflikt. Sukces Killzone sprawił, że studio Guerrillasów rozrosło się i podzieliło na mniejsze zespoły, z których każdy dłubie już nad własnymi projektami.

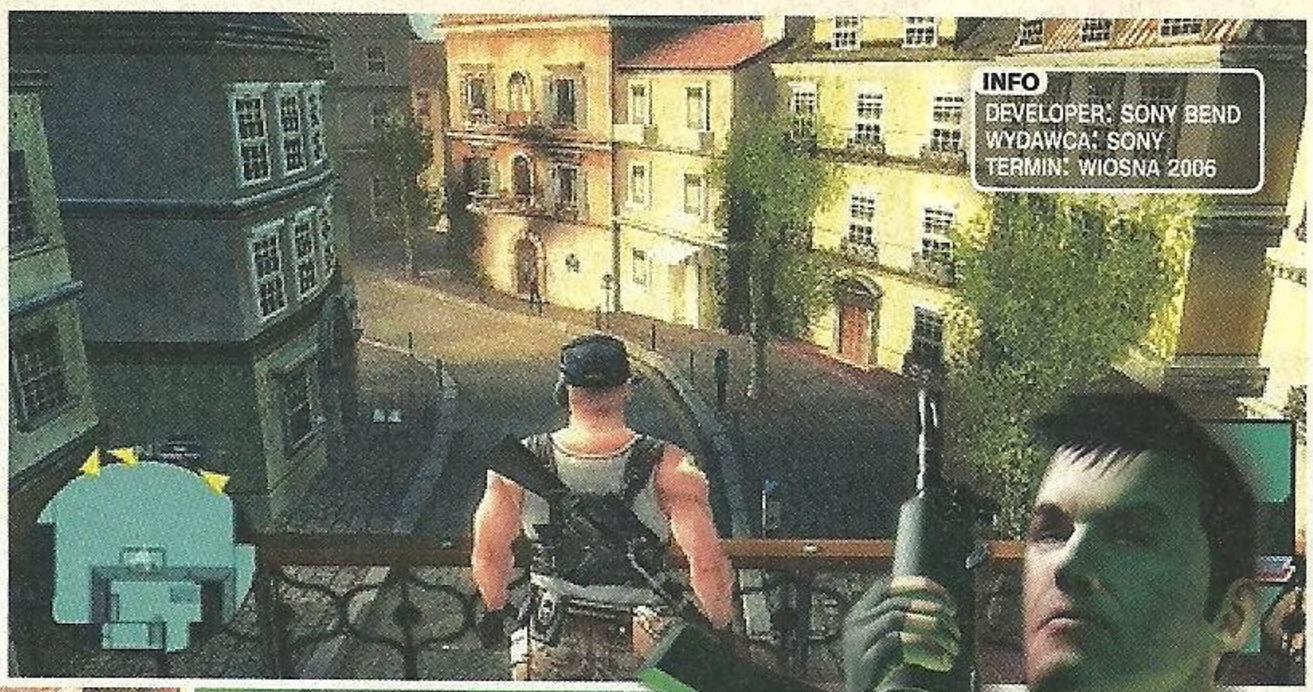
Akcja Killzone: Liberation kontynuuje wątki rozpoczęte w poprzedniej części gry, a to czyni ją oficjalnym sequelem. Czymkolwiek było powalające demo prezentowane na E3 2005, z pewnością nie mogło pokazywać bezpośredniego następcy Killzone'a. Jeśli zatem chcecie poznać dalsze losy Templara, to nie ma innego wyjścia, jak zaczekać na Killzone: Liberation.

Wojna między Helghastami i ludźmi nadal trwa. Wróg kontroluje większą część planety Vekta, a pod dowództwem nowego generała Metraca postara się raz na zawsze ubić oddziały ISA. Templar i jego ludzie nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa i postarają się wyeliminować wroga przez zaskoczenie.

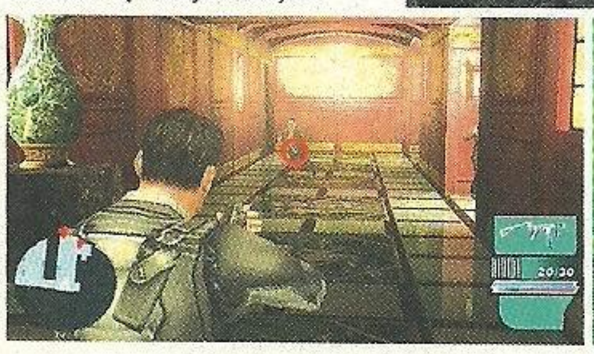
Tym razem Guerrillasi zdecydowali się na kamerę tpp, która pole walki pokaże nam od góry. Dobre posunięcie, tym bardziej, że strzelanki fpp niezbyt dobrze współpracują z PSP. Niestety, premiera dopiero w grudniu... ■ ■



■ Gabriel Logan stara się działać z ukrycia, jak przystało na agenta do zadań specjalnych. Nie zabraknie więc skradania się i cichych zabójstw.



INFO
DEVELOPER: SONY BEND
WYDAWCA: SONY
TERMIN: WIOSNA 2006



Syphon Filter: The Dark Mirror

PLAYSTATION PORTABLE DO DŁUGIEJ LISTY ZASŁUG, GABE LOGAN DOPISUJE MISJĘ NA PSP

Wprawdzie Gabe Logan marzy o zasłużonej emeryturze, ale czeka go jeszcze przynajmniej jedna misja, która tym razem rozegra się na ekranie PSP. Przyznacie, że przez ostatni rok przenośna konsolka Sony rozkręcała się dość wolno – na szczęście idą czasy, w których fani wszystkich gatunków gier zostaną zaspokojeni. Syphon Filter: Dark Mirror to drugi (obok Killzone) dowód na to, że duże serie wędrują powoli z PlayStation 2 na PSP. Taka polityka ma ogromne szanse rozruszać skostniały nieco rynek przenośnych gier Sony. Skupmy się jednak na nowym Syphon Filterze, który według zapewnień developera będzie najbardziej intensywną strzelaniną w karierze Gabe'a Logana.

Pytacie o fabułę nowego Syphona? Nie pytajcie – autorzy strzegą jej jak oka w głowie. Wiemy, że akcja Dark Mirror zrywa z korzeniami serii, a to oznacza, że raz na zawsze pożegnamy motyw ze śmiercionośnym wirusem i zajmiemy się zupełnie świeżą sprawą. Nowym zmartwieniem Gabe'a będzie paramilitarna grupa Red Section, która z nieznanych nikomu powodów przejęła i zablokowała rafinerię ropy naftowej. Zadaniem Logana będzie nie tylko zażegnanie kryzysu i wystrzelanie członków Red Section do ostatniego, ale również ustalenie przyczyn tego ataku. Nie ma szans, aby tym razem obyło się bez wielkiej politycznej intrygi, dynamicznych zwrotów akcji i tych kilku panów w garniturach, którzy potrząsają wszystkimi sznurkami. Okej, być może scenariusz Dark Mirror nie łączy się w żaden sposób z poprzednimi grami, jednak fani serii momentalnie doszukają się podobnych mechanizmów zabawy. Przez większość czasu sterować będziemy Loganem, choć kilka misji weźmie na siebie Lian, towarzyszka i jednoosobowe wsparcie naszego agenta.

SONY SZYKUJE PRAWDZIWĄ OFENSYWĘ PSP NA NADCHODZĄCY ROK. SYPHON, KILLZONE, TEKKEN, GETAWAY... LISTA JEST DŁUGA!

Co ważne, Dark Mirror nie koncentruje się wyłącznie na strzelaniu do wszystkiego, co się rusza i oddycha. Część zadań polegać będzie na zabezpieczaniu dowodów, część skupi się na szukaniu poszlak, porywaniu i neutralizowaniu ludzi oraz próbie ustalenia przyczyn, dla których Red Section zrobiło to, co zrobiło. Aha, bez obaw. Syphon Filter: Dark Mirror nie będzie jeszcze jedną krótką grą na PlayStation Portable. Sony przygotowuje łącznie dwadzieścia osiem misji, które Gabe musi wypełnić, jeśli pragnie poznać odpowiedzi na nurtujące wszystkich pytania.

Nigdy nie graliście w Syphon Filter? Nic nie szkodzi. Dark Mirror rozpocznie się długim i bardzo drobiazgowym samouczkiem, który zapozna Was z potencjałem, szybkością i siłą przebicia Gabe'a Logana. Tutorialem powinni zainteresować się również starzy wyjadacze – podobno po ukończeniu go, Gabe weźmie udział w bonusowej misji, która poruszy kilka wątków z Syphon Filter: Omega Strain.

Syphon Filter: Dark Mirror zapowiada się na prawdziwą ucztę dla zwolenników bonusów – będzie sporo dodatków, choćby ukryte obrazki, filmy i teledyski ilustrujące proces powstawania gry. A muzykę do gry nagrał Mark Snow, którego wszyscy cenimy za ścieżkę dźwiękową do X-Files. Zapowiada się mocny tytuł, nawet jeśli będzie tylko w połowie tak dobry jak trylogia na PlayStation. ■ ■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

DAXTER

Po latach przesiadywania w cieniu Jaka, Daxter dorobi się nareszcie własnej, dedykowanej tylko i wyłącznie sobie gry video. Nikczemne rozmiary surykatki nie pozwalają jej oczywiście walczyć z potężnie zbudowanymi żołnierzami – zamiast tego Daxter weźmie na siebie obowiązek powstrzymania inwazji metalowych robali. Tym razem cięty język i umiejętność szybkiego mdlenia już nie wystarczą. Daxter wyposażony zostanie w... pistolet na wodę, a jego zadaniem będzie oczyszczenie podziemi Haven City z blaszanych paskud. Oczywiście im dalej w grę, tym większy będzie arsenał broni. Wyszczekana surykatka dorobi się z czasem nie tylko miotacza ognia, ale także jetpacka, który pozwoli dostać się w trudno dostępne miejsca. Mamy w redakcji wczesną wersję przygód Daxtera i pierwszym, co rzuca się w oczy, jest kapitalna animacja głównego bohatera. Premiera już niebawem.

THE LEGEND OF HEROES

Oto Alvin, młody, roztrzepany nastolatek, przed którym pojawiły się dwie opcje. Albo totalnie zignoruje fakt, że jego młodsza siostra Emilie została uprowadzona przez nieznane siły, albo... zbierze się w sobie i ruszy na jej poszukiwania. Oczywiście zanim odnajdzie zaginionego członka rodziny, wcześniej musi dokładnie zwiedzić i obadać Gagharv, czyli krainę, w której toczy się cała historia. Czekamy na kolejne erpegi na PSP!

KEY OF HEAVEN

Trzysta lat temu wszystko było prostsze. Władzę nad centrum świata sprawowało pięć specjalnie wyszkolonych klanów i dzięki temu panowała równowaga. Niestety, jedno z ugrupowań – Kirin – doszło do wniosku, że przejmie wszystko i brutalnie wymordowało cztery pozostałe. Symbolem władzy są Święte Miecze, znajdujące się od tej pory w brudnych łapach Kirin. Bohaterem gry będzie Shinobu, młody chłopaczek, któremu udało się przeżyć masakrę.

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

Zespół Dimps, twórcy bardzo przyjemnej serii mordobić Dragonball Z Budokai właśnie przesiedli się na PlayStation Portable. Shin Budokai, podobnie jak trzy poprzednie części tej gry na PlayStation 2, będzie widowiskowym mordobiciem, w którym postacie „rozmawiają" ze sobą przy pomocy pięści, fireballi oraz całej masy elektrycznych wyładowań. Dzięki temu, że Shin Budokai zawita na przenośnej konsoli Sony, pozwoli bawić się w trybie bezprzewodowego multiplayera. Do wyboru czeka aż osiemnaście serialowych postaci, w tym Vegeta, Goku oraz pewien zielonoskóry przystojniacha, którego imienia przez szacunek do polskich tłumaczy nie wspomnę. Oprócz bogatego arsenału bohaterów spodziewajcie się siedmiu trybów zabawy – seria Budokai zawsze słynęła z bardzo bogatej zawartości i długiej listy trybów zabawy.

Konsola PS2 - 499,-

Teraz więcej pakietów z konsolą mamy też taki w sam raz dla Ciebie

Zapraszamy!!!

PS2 EYE TOY 3 + kamera w EXE = 99,-

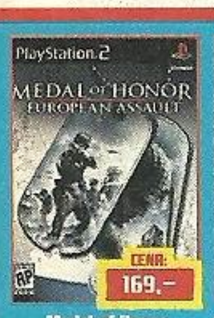
Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zł

Dragon's Lair	19	Moto GP 3	75	Enthusia	99	Hulk	129
Dragon's Lair 2	19	Need for Speed Underground	75	Ferrari F335	99	Metal Slug 4	129
Mad Dog Mc Cree	19	Ratchet & Clank	75	Euro 2004	99	RAYMAN 10TH Anniversary	129
Space Ace	19	Ratchet & Clank 2	75	Great Escape	99	Onimusha 3	129
Who Shot Johny Rock	19	Ratchet & Clank 3	75	Toca Race driver	99	Tiger Woods 06	139
Time travellers + okulary	29	Resident Evil Outbreak File 2	75	Whirl Tour	99	Gran Turismo 4	139
Dark Angel	49	RTX Red Rock	75	Treasure Planet	99	Colin 2005	149
F1 2003	59	Rtype Final	75	Judge Dredd vs Death	99	Silent Scope 3	149
Killzone	59	Tekken 4	75	Mark of Kri	99	Van Helsing	149
Overdrive Brother of Steel	59	Tony Hawks 4	75	METAL GEAR SOLID 2	99	Firefighters FD 18	159
Mace griffin bounty hunter	59	Viewtiful Joe 2	75	Mission Impossible	99	Kubuś Puchatek PL	159
Pro rally 2002	59	Władca Pierscieni 3 Era	75	Metal Slug 3	99	SLY 3 Honor Among Thieves + okulary 3D	159
F1 2004	69	Wolfenstein Oper.Ressurection	75	Pirates The Legends of Black Cat	99	Stuart Malutki 3	159
Red Cart	69	WRC 4	75	Syberia 2	99	Total Overdose	159
Getaway Black Monday	69	X-MEN 2: Wolverines Revenge	75	SNK vs Capcom SVC Chaos	99	WRC RALLY Evolved	159
Rally Fusion	69	Blood Omen 2	79	Spy Hunter	99	idnight club 3 dub edition	159
Time Spliters	69	Wrath Unleashed	79	Tekken Tag	99	Batman Begins	169
WRC 2 Extreme	69	Ghosthunter	79	Warhammer 40k	99	Death to Rights	169
Time splitters	69	Gunfighter 2	79	Virtua Cop 1&2	99	From Rusia with love	169
007 Everything or Nothing	75	Haunted Mansion - Disney	79	Wreckless the yakuza mision	99	Medal of honor European Assault	169
Battle Engline Aquilla	75	Gran Turismo Concept	79	Amplitude	119	No one lives forever	169
Bombastic	75	Harry Potter Komnata taj.	79	Ape Escape 2	119	SSX on tour	169
Burnout 3 Takedown	75	Kya Dark Lineaga	79	Death by Degree	119	Project snowblind	169
DJ Decks and FX	75	Hunter the Reckoning Wayward	79	Dino Stalker	119	Burnout Revenge	175
FIFA 2005	75	Pool Paradise	79	Evolution Skateborading	119	FIFA 2006	175
Final Fantasy X	75	Resident Evil Outbreak	79	Evolution Snowboardnig	119	Contra	179
Final Fantasy X-2	75	Twin Caliber	79	Gregory Horror Show	119	Fifa Street 2	179
Goldeneye Rogue Agent	75	Turok Evolution	79	Max Payne 2	119	Fight Night Round 2	179
Gran Tourismo 3	75	Tekken 5 +1+2+3	79	Primal	119	Gladius	179
Gran Turismo 4 Prologue	75	The Sum of All Fears	79	Shinobi	119	Sims 2	179
Harry Potter Quiditche	75	Stuntman	79	Spiderman 2	119	GENJI	189
Jackie Chan Adventures	75	Space channel 5	79	Splashdown 2	119	Soul Calibur 3	189
Jak & Dexter	75	Summoner 2	89	Stitch	119	The Suffering	189
JAK 3	75	Black and Bruised	99	TonyHawk's Undergrond	119	Full Spectrum Warior	199
Lord of the rings 3 era	75	Broken Sword SleepingDragon	99	War of the Monsters	119	Pro Evolution Soccer 5	199
Lord of theRings Powr.Króla PL	75	Casper	99	XIII	119	True Crime NY city	199
Medal of Honor Frontline	75	Chessmaster	99	area 51	119	Ultimate Spiderman	199
Medal of Honor Rising Sun	75	Colin 4	99	Swat global strike team	119	Call of Duty 2 Big Red One	199
Mortal Kombat Deception	75	Crisis Zone	99	GTA Vice City	129	Fahrenheit	199
						Prince of persia thw two thrones	199
						True crime nyc	199
						Xenosaga 2	219
						F1 2005	229
						Moto GP 4	229
						X Men Legends 2	239
						EYE Toy Monkey Manla	169
						EYE Toy Play 3 z kamerą	99
						EYE Toy Groove	169
						EYE Toy Spy Toy	159
						EYE Toy Play ANTIGRAV	149
						Konsola + Jak X	549
						Konsola + Ratchet Gladiator	549
						Konsola + Eye Toy 3	559
						Konsola + Buzz	559
						Konsola + Colin 2005	599
						Konsola + King of fighters Saga Continues	599

Złe ceny? Sprawdzaj na www.fajny.pl Tam aktualizujemy je codziennie!!! Posiadamy w ofercie także gry używane w atrakcyjnych cenach, wykaz znajduje się na stronie www.fajny.pl są one w dziale GRY GRANE.
Prowadzimy także sprzedaż i wymianę gier (także używanych na nowe)

regeneracja płyt 12 zł

GADŻETY za DARMO



Medal of Honor European Asault

Star Wars BattleFront 2

Star Wars Episod 3 Revenge of sith

FIFA 2006 (PL)

EYE TOY KINETIC

EYE TOY PLAY 3 z kamerą !!!!

King of Fighters Maximum Impact wersja z albumem

JAK X Combat Racing

CODZIENNIE SPRAWDZAMY CENY FAJNY.PL NAJLEPSZE CENY W TYM KRAJU WWW.FAJNY.PL

Resident Evil Outbreak File 2

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

King Kong

BURNOUT 4 REVENGE

Splinter Cell Pand.Tom.

Soul Calibur 3

Spartan Total War Po Polsku

Splinter Cell Chaos Theory

Madagaskar

LEGO Star Wars

NBA live 06

Need For Speed Most Wanted

Call of Duty 2 Big Red One

XENOSAGA

SING STAR 80 POLSKIE PIOSENKI

Mortal Kombat Shaolin Monks

BUZZ po polsku!!!

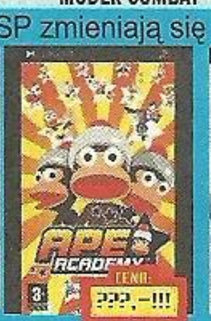
Battlefield 2 MODER COMBAT

Resident Evil 4

PRO EVO 5

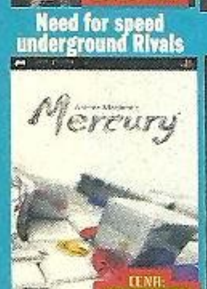
Ceny gier na PSP zmieniają się często, dzwoń po najniższą cenę

Need for speed underground Rivals



Ape Academy

Burnout LEGENDS



Mercury ArcherMaclean

Ridge Racer

Medievil Ressurection

GRY PSP:

Pursuit Force	?
WRC	??
Twisted Metal	???
Ghost in the shell	??
MERCURY	?
Star Wars Battefront2	??
Xmen Legends2	???
NBA Street Showdown	??
CODED ARMS	?
COLIN 2005	??
Everybodys Golf	???
Fired Up	??
METAL GEAR ACID	?
Wipeout Pure	??
World Tour Soccer	???
Virtua Tennis (F)	??
F1 Grand Prix	?
Toca Race Driver 2	??
TonyHawks Und.2 Remix	???
Untold Legends	??
Spider-Man 2	?
Midnight Club 3	??
FIFA 06 (A/F)	???
SSX ON TOUR(A/F)	??
Harry Potter	?

KONSOLE

Konsola Gameboy SP

- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał

CENA: 399,-

THE GODFATHER MARZEC

Tomb Raider: Legends (luty)

Opowieści z Narnii po polsku

Black

Tekken 5 plus 1,2,3

Katamari (luty)

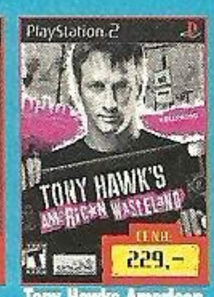
Matrix Path of Neo

Shadow Of the Colossus

SingStar'80 po polsku z mikrofonami

Darkwatch!

007 From Rusia with love.

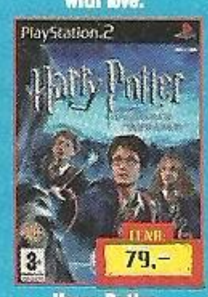


Tony Hawks American Wasteland

ICO

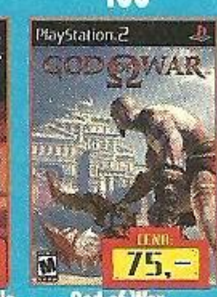
Ratchet: Gladiator

Metal Slug 4



Harry Potter Więzień Azkabanu - po polsku, Już wkrótce w tej cenie

Harry Potter Czara ognia - po polsku



God of War

Sly 3 + okulary Honor Among Thieves

SSX on tour

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
MAMY Anielską CENĘ

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!

HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

CENY MAMY DEFINITYNIE ODJAZDOWO NAJNIŻSZE !!!
Obniżyliśmy 60% cen
Podwyżka dotknęła TYLKO 1 tytuł !!
Ciekawe czy ktoś znajdzie tego rodzynka :-)

Nasze oferta na PS2 została powiększona w tym wydaniu o 20 tytułów.

Wykaz gier na PSOne przesyłamy na życzenie. Pełna lista znajduje się także na www.fajny.pl, ceny od 19zł.

WYCZYŚĆ swoje płyty w EXE.
CD czy DVD, miniCD czy miniDVD.
Jest nam absolutnie obojętne czy masz CDRa czy DVDRa dla nas jest to PŁYTA, która musi odzyskać swój blask :-)

Jako nieliczni regenerujemy na najnowszej generacji maszynach z USA. Zainwestowaliśmy w nie aby chronić drogocenne płyty.
W związku z pytaniami odpowiadamy:
Nie przysyłajcie płyt pękniętych ani płyt CD/CDR z odpryskami po stronie nadruku, z takimi uszkodzeniami jeszcze sobie nie radzimy ale pracujemy nad tym ;-)

GORĄCO zachęcamy do sprawdzenia jaki efektu naszej regeneracji. Ręczymy, że szok będzie ogromny.

Płyty, które chcecie regenerować przesyłajcie dobrze zapakowane w liście poleconym. Naprawioną płytę odeślemy do was natychmiast po zregenerowaniu (od 1 do 3 dni).
Koszt regeneracji 12 zł ALE GDY WYSYŁASZ 5 płyt to nie płacisz za koszty wysyłki, więc warto wysłać w jednej paczce gry swoje i nieswoje.

JOYPAD Dualshock Sony	99,-
KABEL RGB PS2/XBOX/GC	29,9
KierownicaSAITEK Rx500	249,9
JOYPAD Analog.SoftTouch	69,9
Kabel LINK	19,9
Kabel Optyczny	49,9
KLAWIATURA	99,9
Przedłużacz do joypada	19,9
PSOne Karta pamięci 1 szt.	19,9
PSOne Joypad	39,9
Torba Playstation	49,9

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

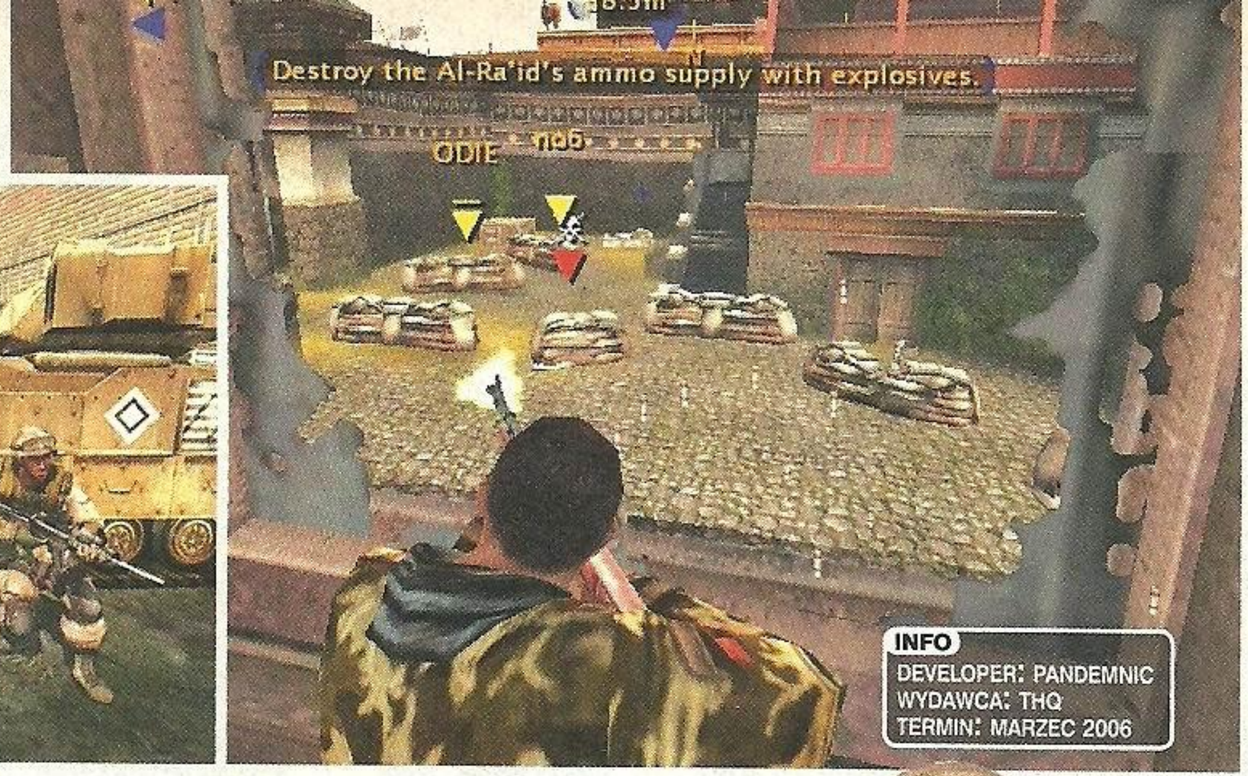
DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

EXE DAK

PC | PS2 | PS one | PSP | dual screen | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE



INFO
DEVELOPER: PANDEMNIC
WYDAWCA: THQ
TERMIN: MARZEC 2006

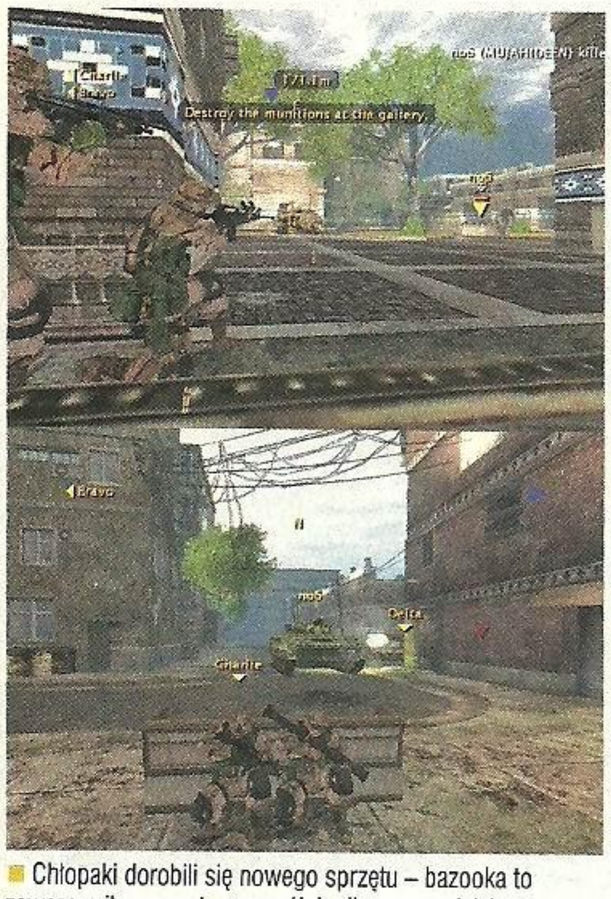
Full Spectrum Warrior
Ten Hammers

PS2 | XBOX TA KAMPANIA BĘDZIE ZALEDWIE PIEKŁEM NA ZIEMI

Plotka głosi, że wydany dwa lata temu Full Spectrum Warrior początkowo służyć miał jako symulator taktycznych działań dla amerykańskich sił zbrojnych. Późniejsze decyzje Pandemic Studios doprowadziły jednak do tego, że militarny program zamienił się w grę, która ostatecznie trafiła na rynek i momentalnie zaskarbiła sobie należny szacunek. Full Spectrum Warrior oddawał nam kontrolę nad czteroosobowym oddziałem żołnierzy, którzy prowadzili niebezpieczne działania na Środkowym Wschodzie. Prawdopodobnie twórcy po cichu liczą na to, że graczom przypadł do gustu taktyczny system zabawy Full Spectruma, bo FSW: Ten Hammers, a więc bezpośredni następca hitu, toczy się dokładnie według tych samych zasad.

Osoby, które grały w Full Spectrum Warrior bez problemu odnajdą się w mechanizmach jego następcy. Pod kontrolę grającego oddane zostaną dwa zespoły – Alpha i Bravo – a jego zadaniem będzie zapewnienie drużynie warunków do pomyślnego wykonania misji. Innymi słowy, trzeba rozważnie korzystać z granatów dymnych i ognia zaporowego, aby panowie pomyślnie ukończyli swoje zadania. Celem zabawy będzie rozbicie w pył przeciwników (najlepiej przez zaskoczenie), dlatego niejednokrotnie spocicie się poszukując właściwej taktyki. Tej gry nie da się przejść na Rambo, po prostu idąc przez wioskę i wycinając grupki terrorystów. W Ten Hammers pojawią się zadania, które zmuszą Was do opracowania długich i skomplikowanych taktyk i nie zapowiada się na to, aby gra była łatwiejsza od poprzedniczki.

PANDEMIC STUDIOS SPRÓBUJE ZMIENIĆ WIZERUNEK GRY PRZEZ DODANIE WIĘKSZEJ DYNAMIKI I INTERAKCJI Z EKIPAMI ALPHA I BRAVO



Chłopaki dorobili się nowego sprzętu – bazooka to zawsze miły prezent, szczególnie dla pancerniaków...

Na szczęście wraz z sequelem powraca elastyczny i bardzo elegancki system sterowania. W Ten Hammers nie kierujemy krokami żołnierzy, a jedynie wydajemy im rozkazy, za pomocą odpowiednich ikon. Dzięki temu bez problemu poprzyklejacie chłopaków do ścian i ukryjecie ich za dowolnie wybranym elementem krajobrazu (wraki samochodów, drewniane skrzynie).

Nowością w Ten Hammers będzie mały radar w prawym górnym rogu ekranu, na który naniesione zostaną współrzędne zarówno naszych podopiecznych, jak również krótkie informacje o następstwach ich ruchów. Dzięki temu gadżetowi połowę zgadywanek i niepewności będziemy mieć z głowy. Kolejną nowinką będzie możliwość kontrolowania jednocześnie zespołów Alpha i Bravo. Świetna sprawa – teraz jedna ekipa może ostrzeliwać niebezpieczny zaułek, podczas gdy druga zajdzie przeciwnika od tyłu. Co ważne, przez cały ten czas utrzymywać możemy wzrokowy kontakt z wrogiem, a to otwiera przed nami zupełnie nowe możliwości taktyczne. Niewielkim utrudnieniem może okazać się jednak to, że natychmiast po wydaniu rozkazu należy wskazać ludzika, którego dotyczy nasze polecenie. Ale spokojnie, dodatkowe klikanie da się przeżyć zwłaszcza, że gra jest szalenie prosta w obsłudze.

Dodajmy na koniec, że nie wszystkie misje kręcić się będą wokół ekip Alpha i Bravo. Niejednokrotnie pojawią się zadania, w których przejmiemy kontrolę nad zaprzyjaźnionymi jednostkami (na przykład chłopakami z Delta Force). Nieco martwią nas jednak informacje o ewentualnym dodaniu do gry elementów strzelankowych. Pierwsza część była niezwykła właśnie dlatego, że nie polegała na ciśnięciu spustu do oporu. Po zwiększeniu nacisku na akcję FSW: Ten Hammers może za bardzo zbliżyć się do, nomen omen, serii Delta Force. Oby nie, bo po co nam dwie tak podobne gry? ■■

PORA NA SHOOTER FPP?

Mimo iż pierwsza część gry zapowiadała się na rasową strzelaninę tpp, w rzeczywistości w niczym jej nie przypominała. Dacie wiarę, że mając do dyspozycji aż czterech uzbrojonych po uszy żołnierzy nie można było w pełni ich kontrolować? Chłopaki bez problemu zajmowali wskazane pozycje i gładko przekradali się za plecami wroga, ale kiedy dochodziło do wymiany ognia, sami decydowali o naciskaniu spustu. Naszym zadaniem było jedynie wskazywanie im celów i modlenie się, żeby jak najszybciej usunęli całe zagrożenie. Druga część gry spycha taktykę na drugi plan, a na pierwszym zostawia przede wszystkim akcję. Dzięki temu pojawią się takie akcje, jak możliwość spojrzenia na świat gry oczami żołnierza, samodzielne wciskanie spustu, a w razie problemów – wezwanie wsparcia powietrznego.

WWW > najciekawsze strony w sieci

DE LA PARAPPA!
HTTP://www.youtube.com/watch?v=IB5AgzAtlqI

Wiedzieliście, że rapperzy z De La Soul nagrali kawałek promujący w Japonii Parappę na PlayStation 2? My też nie wiedzieliśmy. Sprawdźcie teledysk... Gościnnie występuje japońska gwiazda R&B – Namie Amuro.

LEGOLAND
HTTP://www.flickr.com/photos/skinnycoder/sets/72057594067730271/

Mistrzostwo świata – oto, co można zrobić z klocków Lego mając sporo czasu i zapędy artystyczne. Autor odwzorował sceny z Metal Geara, Bionic Commando czy Katamrai Damacy. Warto zobaczyć.

WIĘCEJ KATAMARI
HTTP://katamaridamacy.jp/qa_data/katamari.html

Świat oszalał na punkcie Katamari Damacy. Ta gra wzbudza ekscytację przede wszystkim developerów, ale gracze również nie ustają w jej wychwalaniu. Oto flashowa gra z Królem Kosmosu przygotowana przez Namco...

CICHE WZGÓRZE
http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/

Najwyższy czas zajrzeć na oficjalną stronę filmu na podstawie gry video, pod którym nie podpisze się Uwe Boll. Silent Hill ma szansę naprawdę zarządzić, na tyle, na ile film na podstawie gry ma na to szansę. Obejrzyjcie trailer.

newsflash

ŻEGNAJ, GIZMO

Gizmondo lub jak wolicie „konsola-o-której-nikt-nie-słyszał" firmy Tiger Telematics właśnie zniknęła z rynku. Co ciekawe, przez niecałe dwa lata pobytu w sklepach, handheld zarobił raptem 1.8 miliona funtów, podczas gdy na jego produkcję, support i marketing przeznaczono blisko 189 milionów! Dlaczego Gizmo okazał się niewypałem? Jest kilka teorii: pięciokrotnie opóźniana premiera, zerowe nagłośnienie sprzętu, kiepska dystrybucja konsoli (wyłącznie poprzez sklep online) i niewielka różnorodność gier (puzzle, puzzle i więcej puzzli). I wystarczy.

CZARNA WALENTYNKA!

Czy słowo „walentynka" wywołuje u Was mdłości? Macie już dość wszystkich tych kwiatków, perfum i pluszowych miśków. Jeśli tak, to koniecznie zajrzyjcie na stronę [http://www.myblackvalentine.com], gdzie postrzelacie sobie do walentynkowych prezentów. Akcję można potem obejrzeć w zwolnionym tempie. A jest na co popatrzeć – sprawdźcie tylko, co się stało misiowi...

8GB W PSP?

Tajwańscy szpiedzy dokopali się ciekawej informacji – podobno Sony przygotowuje nową wersję PlayStation Portable z wbudowaną pamięcią flash o pojemności 8GB! Nowy model PSP miałby zadebiutować na rynku w drugiej połowie 2006 roku. Jednak japoński gigant ma przynajmniej dwa dobre powody, aby tego nie robić. Po pierwsze, 8GB to aż nadto, aby negatywnie odbić się na sprzedaży filmów UMD. Przy takiej pojemności nośnika, piractwo filmowe mogłoby rozwinąć się jeszcze bardziej. Po drugie zaś, pamięci flash są straszliwie drogie i podejrzewa się, że PSP 8GB nie kosztowałoby mniej, niż 550 dolarów. Śledzimy ten temat, ale póki co Sony niczego oficjalnie nie potwierdziło. Ani nie zdementowało. Czyli norma.

ATARI SŁABUJE...

Atari wytypowało już pięć wewnętrznych studiów, które w najbliższej przyszłości pójdą pod młotek. Pięć milionów dolarów straty za trzeci kwartał 2005 roku zmusiło firmę do podjęcia kilku drastycznych kroków. Wśród zagrożonych developerów znalazło się Reflections (pracujące obecnie nad czwartym Driverem), Melbourne (dłubią przy nowym Test Drive na tę generację konsol), Paradigm (Stuntman 2), Shiny Studios (niezapowiedziany projekt) oraz Eden Studios (Test Drive na next-geny). David Perry, do niedawna szef Shiny, zrezygnował z tego stanowiska, co według niego ma przyciągnąć inwestorów – najwyraźniej do tej pory David zarabiał bardzo dużo.

IMPORT ZONE
W co grają nasi bracia w Kraju Kwitnącej Wiśni?

Ikusagami

Chuck Norris policzył wszystkich

W Devil Kings jest ich zaledwie dwudziestu – według Capcom, większa ilość przeciwników na ekranie przy obecnych możliwościach PlayStation 2 nie wchodziła w grę. W Dynasty Warriors 5 liczba wrogów wzrosła do blisko pięćdziesięciu – „i więcej się nie da", zapewniało Omega Force. Nigdy nie mów nigdy,

uczy Creative Assembly. Tworząc Spartan: Total Warrior firma udowodniła, że liczbę walczących na jednym ekranie śmiałków można z powodzeniem podbić do blisko dwóch setek. I fajnie. Nasza wyliczanka ucina się jednak w momencie, gdy Genki wypuściło Ikusagami, slashera, w którym armie wroga rozrosły się do 65 535 jednostek! Tak, wiem – to niemożliwe i musi być w tym jakiś kruczek. Podobnie myślałem i ja, przynajmniej do momentu, w którym Inugami (główny bohater gry) wraz z niewielkim przybocznym oddziałem zaatakował armię (co ja gadam – UNIWERSUM!) pełznących w jego kierunku maszkar. Tak obłędnej fali przeciwników nie widziałem w żadnej grze – no po prostu w żadnej. Stojąc na wzgórzu lub pędząc z daleka w kierunku nieprzyjaciół, doskonale widzimy bezmiar masy, którą trzeba następnie wysiekać do ostatniej sztuki. I żeby nie było nieporozumień. Wrogowie Inugamiego nie są umownymi zbitkami kilku pikseli na krzyż. Co to, to nie! Mówimy tu o wyraźnych, trójwymiarowych modelach żołnierzy, pająków i rogatych bestii w ilościach przekraczających zdolność logicznego rozumowania.

Powiem tak – ciężko będzie udowodnić firmie Genki, czy po polu walki rzeczywiście biega 65 535 przeciwników, czy też jest ich o tysiąc lub dziesięć tysięcy mniej. Ważne jednak, że nawet najbardziej niewyżytym graczom jeszcze długo śnić się będzie po nocach to ciągłe i nieustanne naparzanie w przycisk odpowiedzialny za atak. Wrogowie wylewają się z każdego zakamarka ekranu i zdają się w ogóle nie kończyć! Zapytacie teraz, czy ekran telewizora jest w stanie pomieścić tyle tysięcy obiektów. Podejrzewam, że w momentach kiedy kamera usadawia się za plecami głównego bohatera, tak przytłaczająca liczba wrogów nie ma szans znaleźć się w jednym kadrze. Kiedy jednak Inugami wyprowadza potężne specjały, akcję obserwujemy ze znacznej odległości i niech skonam, jeśli Genki nie spełniło swych „gróźb" odnośnie liczby atakujących. Żadna strategia PC, żaden konsolowy slasher – ba – średniej wielkości miasteczko w Polsce nie ma tylu osobników, ilu silnik Ikusagami przerzuca jednocześnie przez ekran. Obłęd!

Jasne, z czasem można przyczepić się do tego, że modele przeciwników powtarzają się nagminnie, że pola walki składają się głównie z prostych obiektów, a bohater dysponuje kilkoma ciosami na krzyż, ale nikt nie powiedział przecież, że Ikusagami będzie grą ambitną. Oprócz biegania po świecie gry i zabijania stu przeciwników jednym strzałem, Inugami dosiada czasem konia i wierzcie lub nie, jego zabójczy potencjał rośnie wówczas dwukrotnie. Aha, jeśli tryb Story (w którym Inu wyrzyna przeciwników w zgodzie ze scenariuszem), to mimo wszystko za mało, gra proponuje również zabawę w Time Attack, gdzie Inu szlachtuje wrogów na czas. Ikusagami to wprawdzie prostacka i do bólu przejrzysta gra, ale udowadnia, że na polu trójwymiarowych siekanek Genki będzie miało jeszcze wiele do powiedzenia!

■ ■ **Matt**

www.gameshop.pl
kilkaset produktów • najniższe ceny w Polsce • wysyłka 24h • gwarancja
(032) 270 65 19
0 500 657 749

promocje

979,- SONY PSP VALUE PACK PL - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek, instrukcja PL
639,- SONY PS Two - Dual Shock 2 - Karta SONY 8MB
699,- SONY PS Two - 2 Dual Shock'i - Karta SONY 8MB
619,- MICROSOFT XBOX + Joypad
739,- MICROSOFT XBOX COMBO +2 joypady,pilot,kabel,brelok i 2 gry
1699,- MICROSOFT XBOX 360 Premium Pack
od 99,- MP3 Player - radio, dyktafon, pamięć FLASH

119,- 59,- 39,- 49,- 49,- 49,- 39,- 49,-

29,- Folia ochronna
139,- Bateria SONY 1800mAh
159,- 319,- 549,- SONY PSP Memory Stick PRO DUO (512MB, 1GB, 2GB)
69,- LOGITECH PlayGear Pocket

PS2
59,- Dual Shock SONY Silver
69,- Karta SONY 8MB
69,- Dual Shock 2 SONY
39,- Pilot DVD SONY
139,- Network Adapter SONY
29,- Dual Shock DragonPlus
79,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II
129,- SmartJoy Frag PS2 - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
19,- Mini Pilot DVD PS Two
59,- Bezprzewodowe maty do tańca
79,- Pistolet laserowy
99,- Pistolet Namco GunCon II
59,- Torby PS2 / PS Two
139,- Kierownica do GT4 - Force Feedback
149,- Karta pamięci DATEL do PS2 64MB
19,- Podstawka SONY PS Two

GBA
359,- GameBoy Advance SP + ochronna szybka
299,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 256 MB

XBOX
59,- Torba DeLuxe
89,- SmartJoy Frag XBOX - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
59,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal
35,- Joypad Terminator X
79,- Joypad bezprzewodowy
49,- Pilot DVD
89,- Kierownica DragonBox
99,- Pistolet do TV 100Hz
29,- Kabel RGB AV - optyczny z S-VHS
59,- Zestaw 3w1 - pilot, pad, kabel
RALLISPORT 2 29,-
HALO 29,-

ZABLOKOWALI?!

W myśl zasady „nie wszystko na raz", Capcom zablokował i poukrywał większość dodatków, o których wspominam w tekście. Aby pobawić się mieczem Vergila, postawić pierwsze kroki w Bloody Palace i dobrać się do wyższych, hardcore'owych poziomów trudności (Vergil Must Die to jakiś kosmos!) – wcześniej należy po prostu usiąść i skończyć podstawowy scenariusz Dantego. Dopiero potem wszystkie te nagrody i bonusy staną przed Wami otworem. Innym rozwiązaniem jest posiadanie stanu gry z DMC3 na karcie pamięci. Kiedy Special Edition go wykryje, natychmiast przedstawi Wam dodatkową ofertę nowego Devila.

Devil May Cry 3: Special Edition

PLAYSTATION 2 | PC

VERGIL CHCIAŁBY COŚ DOPOWIEDZIEĆ

Mija rok odkąd młody Dante poszatkował stado japońskich demonów, przebił na wylot mrocznego bliźniaka i dał początek szalonej agencji o nazwie Devil May Cry. Znacie tę historię i wiecie, że DMC3: Dante's Awakening to jeden z najgłośniejszych tytułów ubiegłego roku i jednocześnie czołówka gier akcji na PlayStation 2. Szkoda nawet pisać, że Devil May Cry 3: Special Edition będzie tytułem pełnym, dopracowanym i dokładnie takim, jakim Capcom widział go na samym początku – w ten sposób Itagaki mówił przecież o Ninja Gaiden Black, a Kojima o kolejnych, uzupełnionych wydaniach MGS. Nowy-stary Devil May Cry 3 to w dalszym ciągu jeden z najlepszych i najbardziej dynamicznych slasherów, w którym pierwsze skrzypce zagra japoński wariat z wrodzoną nienawiścią do demonów. I choć europejska edycja DMC3: SE nie została jeszcze oficjalnie potwierdzona, istnieją przynajmniej cztery dobre powody, aby trzymać za nią kciuki.

POWODY, DLA KTÓRYCH JEJ PRAGNIECIE

Kartą przetargową nowego DMC3 na pewno będzie grywalny Vergil – mroczny bliźniak głównego bohatera. Pomijam nawet fakt, że sam projekt tego gościa (niebieski płaszcz, nowoczesna fryzura, kapitalny głos!) przypadł mi do gustu o wiele bardziej, niż sylwetka Dantego. Szok następuje w momencie, gdy Vergil wkracza do akcji i zaczyna kroić demony. Kiedy zobaczycie, co wówczas dzieje się na ekranie – szybko uświadomicie sobie, jak małym i nieporadnym ludzikiem urodził się Dante. Vergil nie jest jedynie bonusową postacią, która znalazła się w grze przez przypadek. Drugi potomek Spardy ma własną historię (opisaną zupełnie nowymi filmami), indywidualny styl walki oraz bronie, jakich do tej pory nie mieliście okazji zobaczyć. I choć od początku do końca zabawy ze Special Edition, Vergil walczył będzie zaledwie jednym stylem (Dark Slayer) i nie dorobi się większego arsenału broni, możecie być pewni, że potęga tego faceta da o sobie znać na każdym kroku. Nowy bohater nie ma co prawda strzelającej gitary, ani wyrzutni rakiet, ale mimo to w kilka sekund potrafi rozwalić ekipę, nad którą Dante pracował długimi minutami. Coś niesamowitego – kiedy Vergil „pracuje", ekran non stop przysłaniają eksplozje, przerzucane potwory i tryskająca zewsząd posoka. Nie mogę wyjść z podziwu, jakim cudem leszcz Dante pokonał go w Devil May Cry 3... Ale o tym możecie przekonać się sami, bo pierwotny scenariusz gry również znalazł się na płycie.

Obok dodatkowej postaci Capcom przygotował także tryb Bloody Palace. Wierzcie mi, że Krwawy Pałac będzie miejscem, w którym spędzicie najwięcej czasu. Obowiązujące w nim zasady nie różnią się praktycznie niczym od dowolnie wskazanego trybu Survival w innych grach. Zadaniem Dantego (lub Vergila) będzie przebicie się przez dziesięć tysięcy komnat (10 000!) i wybicie wszystkiego, co po nich pełza. Im dalej, tym mocniejsi przeciwnicy i większa sieka, ale tego mogliście się spodziewać.

Jeśli DMC3 z jakichś powodów wydawał Wam się zbyt wolny (?!), Capcom wprowadził możliwość podkręcenia tempa o 20 procent! Co dziwne, nie odczułem, żeby gra drastycznie przyspieszyła, choć wierzę, że na wyższych poziomach trudności może być niewesoło. Niestety, widać, że wraz z Devil May Cry 3: Special Edition, Capcom stara się uderzyć w graczy mainstreamowych. Legendarny poziom trudności tej serii jest tu nie tylko o oczko niższy niż zwykle, ale dzięki złotym orbom (Gold Orbs) można w dowolnym momencie zapisać stan gry i kontynuować siekę od wybranego momentu. Wiecie co to znaczy? Koniec z limitowanymi checkpointami i zaczynaniem nieudanych misji od nowa. W tym roku nikt już tak nie robi.

DMC3: SE ZADEBIUTOWAŁ W USA ZA DWADZIEŚCIA DOLARÓW. TAK NISKA CENA TO KOLEJNY POWÓD, DLA KTÓREGO GRĘ MOŻNA ŁYKAĆ W CIEMNO. NAWET, JEŚLI GRACZOM NIE SPODOBAJĄ SIĘ DODATKI, ZAWSZE POZOSTAJE IM STARY, DOBRY DMC3, ALE W NOWEJ, ATRAKCYJNEJ CENIE. PODEJRZEWAM, ŻE I U NAS ZNAJDZIE SIĘ NIEMAŁE GRONO OSÓB, KTÓRE ZECHCĄ SPRAWDZIĆ, Z CZEGO ZROBIONY ZOSTAŁ BRAT DANTEGO. CIEKAWE, JAK WYSOKA BĘDZIE CENA TAKIEGO SPOTKANIA.

POWODY DLA KTÓRYCH JEJ NIE CHCECIE

Mimo iż DMC3: SE to gra teoretycznie świeża, jej oprawa liczy sobie prawie rok. Od tamtego momentu Capcom nie zmodernizował dosłownie niczego w grafice, więc Special Edition siłą rzeczy stoi w cieniu takich gier jak God of War, czy Resident Evil 4. Nasze oczekiwania są większe, niż dwanaście miesięcy temu i szkoda trochę, że Capcom nie wziął tego pod uwagę. Po drugie, DMC3: SE nie jest tytułem nowym – nawet plansze, przez które przebija się Vergil, widzieliście już rok temu w „trójce". Być może mroczny bliźniak ma inne powody niż Dante, ale to nie zmienia faktu, że obaj panowie kroczą zeszłorocznymi ścieżkami. No i sprawa najważniejsza. Nowi gracze zaczynający dopiero zabawę z DMC3: SE nie mają prawa zrozumieć, czym był legendarny poziom trudności poprzedniczki. Ta gra jest nie tylko łatwiejsza niż DMC3 (choć nadal można się przy niej spocić), ale zabawa z Vergilem nie wiąże się praktycznie z żadnym wyzwaniem. Facet w niebieskim płaszczu to absolutny miażdżyciel, a kiedy przebiegnie się przez hordę nieprzyjaciół, po prostu nie ma co po nich zbierać. Tak silny bohater nijak nie pasuje mi do starego, hardcore'owego charakteru tej gry. Umówmy się – im niższy poziom trudności, tym mniej satysfakcji z rozwalenia kolejnego bossa, kolejnej partii przeciwników i ukończenia w ogóle DMC3: SE. **Matt** ■ ■

Playstation2 Slim
549,-

Xbox
649,-

Xbox 360 Premium
1799

GameCube
od 250,-

PSP Value Pack
849,-

Nintendo DS
499,-

GameBoy SP
359,-

Playstation2 Slim
+ Buzz
599,-

Xbox 360 Premium
+ gra
1949

komplet
z mikrofonami
99,-

Przy zakupie konsoli,
karta pamięci tylko 65,-

DOSTAWA W 24h

75,-

77,-

Akcesoria do xbox 360
Tel.

Dual Shock 2
79,-

ELECTRONICDREAMS

Jana Pawła II 45 A Pawilon 43
01-008 Warszawa
(022) 636 51 14; 509 533 693;
Serwis: 509 533 679
PON - PT: 10-19;
SOB: 10-15

PSP giga pack
1099,-

Buzz PL
179,-

ELECTRONICDREAMS

- > WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
- > PROFEJONALNY SERWIS
- > SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
- > KONSOLE
- > MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
- > PEŁNA OFERTA POD NUMERAMI TELEFONÓW - ZADZWOŃ ZAPYTAJ!
- > NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW DO WSZYSTKICH KONSOL!
- > ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI
- > DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI

Xbox 360

PS2

Nintendo DS

PSP

■ Stylistyka, jaką wybrał Capcom dla gry, bądź co bądź, prawniczej jest niesamowta – poczekajcie, aż zobaczycie prokuratora w supermodnej białej koszuli z żabotem, nie mówiąc już o fryzurze głównego boahera...

Phoenix Wright: Ace Attorney

NINTENDO DS PRZYGODÓWKA OD MISTRZÓW GIER ZRĘCZNOŚCIOWYCH?

Capcom nie przestaje nas zaskakiwać. Oprócz coraz liczniejszych horrorów (lub gier horroropodobnych) i slasherów, firma co i rusz eksperymentuje, a także odświeża dawno zapomniane gatunki gier. Tym razem mamy do czynienia z przygodówką, której akcja rozgrywa się w części na sali sądowej – w Phoenix Wright wcielamy się bowiem w rolę młodego adwokata Nicka Wrighta o pseudonimie Phoenix, broniącego niewinnych ludzi przed niesłusznym skazaniem na karę pozbawienia wolności.

Zasadniczo gra składa się z dwóch części – odwiedzania miejsc przestępstwa, przesłuchiwania świadków i zbierania dowodów, a potem z właściwego procesu na sali sądowej. Na górnym ekranie konsoli widnieje miejscówka, w której aktualnie znajduje się Phoenix i jego rozmówca, na dole zaś lista opcji. Można rozmawiać i wypytywać, można także przedstawić jeden z dowodów w sprawie i zasięgnąć opinii świadka bądź oskarżonego. Oczywiście grą sterujemy za pomocą stylusa i touch screena, wybierając ikony z ładnego i funkcjonalnego menu. Na sali sądowej można i trzeba cisnąć świadków – szukać luk w ich zeznaniach i wskazywać sędziemu sprzeczności, podtykać im dowody i w ogóle czepiać się każdej wypowiedzi. Nie sądziłem, że sprawa w Capcomowym sądzie potrafi być tak emocjonująca i tak kapitalnie sprzedana przez designerów i programistów.

Oczywiście Capcom nie byłby sobą, gdyby nie podkolorował nieco postaci, fabuły i scenariusza. Młody, ale zasłużony już prokurator Edgeworth jest okrutny i nie cofnie się przed niczym, by tylko wymusić wyrok skazujący. Siwobrody sędzia ulega presji opinii i ludzi na sali sądowej, a Phoenixowi towarzyszy medium w ciele siedemnastolatki ubranej w kimono. To wszystko, a także kapitalne wykonanie gry (po prostu musicie zobaczyć rzucane przez Phoenixa „sprzeciw!") powoduje, że od Ace Attorney nie można się po prostu oderwać. Pięć spraw do rozwiązania wystarcza na osiem, dziesięć godzin zabawy, zwłaszcza, że co rusz pojawiają się nowi świadkowie, starzy zmieniają zeznania, a dzieje się tyle, że czasami trudno nadążyć za kolejnymi zagadkami i zwrotami w procesie. Kapitalna sprawa.

GRY NA NINTENDO DS ZACZYNAJĄ POKAZYWAĆ, ŻE FAKTYCZNIE GRAFIKA TO NIE WSZYSTKO – LICZY SIĘ TEŻ POMYSŁ I JEGO REALIZACJA

Osobiście marzą mi się na Nintendo DS remake'i wszystkich klasycznych przygodówek LucasArts – od Monkey Island, przez Full Throttle i Day of the Tentacle, aż po przygody Indiany Jonesa. Touchpad i stylus są po prostu idealnym połączeniem do tego typu zabawy. Na razie jednak chwała Capcom za ożywienie skostniałego gatunku! **Gulash** ■ ■

newsflash

RACHUNEK ZA BRUTALNE GRY?

Polityczne przepychanki odnośnie zakazu sprzedaży brutalnych gier nieletnim, zdają się nie mieć końca. Mimo iż amerykański Sąd Najwyższy odrzucał wszystkie dotychczasowe ustawy z tego zakresu, demokrata Jim Ward opracował projekt kolejnej. Niebawem głosowaniu poddana zostanie ustawa HB2921 pod tytułem „Ochrona dzieci przed brutalnymi aktami w grach video". Zgodnie z jej treścią, sklepikarze, którzy będą sprzedawać brutalne gry nieletnim obciążeni zostaną grzywną nawet do 2500 dolarów. Ciekawe, czy tym razem prawnikom uda się coś wywalczyć.

SUPER MARIO W MAJU

Nintendo kończy prace nad grą New Super Mario Bros. na NDS i przymierza się do wydania jej 7 maja tego roku. Oczywiście nie będą to zupełnie nowe przygody Mario, a jedynie mocno usprawniony remake pierwszej części gry. Z nowych elementów pojawi się między innymi błękitna skorupa, na której Mario może jeździć oraz nowy model grzyba, zamieniający go w giganta.

KARY ZA GOLIZNĘ

ELSPA poinformowała, że podczas tegorocznego E3 nie przejdą już roznegliżowane hostessy – wydawcy promujący w ten sposób swoje gry będą karani finansowo.

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

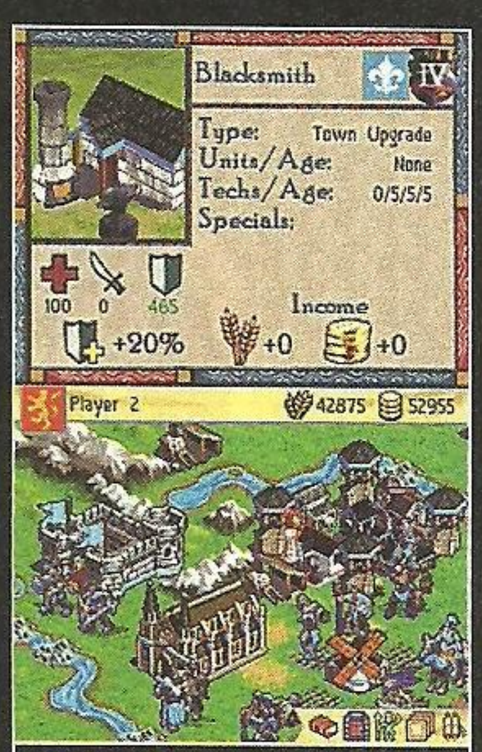
Druga po Mario Kart DS gra Nintendo z trybem online pozwoli na spotkania graczom z całego świata – można będzie odwiedzać znajomych i przyjaciół w ich osadach, by porozmawiać, bądź wymienić się prezentami. Animal Crossing na GCN było wielkim hitem, choć z klasyczną grą miało niewiele wspólnego.Tu nie ma świata do uratowania, ani zakończenia gry – AC to jedna wielka zabawa w symulację życia; swego rodzaju japońskie Simsy. Niebawem przekonamy się, jak Nintendo wykorzystało możliwości touchpada.

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE

Debiut Joe na Nintendo DS nie oznacza, że nastały lekkie czasy. W momencie, kiedy Kapitan Blue gotowy jest do premiery najnowszego filmu, jego mieszkanie odwiedza tajemnicza grupa oprychów i wykrada mu wszystkie taśmy. Od tej chwili jednak do akcji wkracza Joe z silnym postanowieniem odzyskania skradzionej własności. Towarzyszyć mu będzie młodsza siostra Jasmine. Akcję gry śledzić będziemy na górnym ekranie, natomiast dolny wyświetlacz pomoże egzekwować specjały i rozwiązywać zagadki.

SUPER PRINCESS PEACH

Znudzeni widokiem Mario, który w każdej grze ratuje księżniczkę? Jeśli tak, z pewnością ucieszy Was wiadomość, że niebawem role się odwrócą. Tym razem głównym poszkodowanym będzie Mario, który już na wstępie zostaje haniebnie porwany. Rolę wybawiciela bierze na siebie księżniczka Peach, a do pokonania ma mnóstwo klasycznych, dwuwymiarowych poziomów. Ślicznotka nie będzie jednak skazana na samotność. W walce ze złem wesprze ją magiczna parasolka Kassaa. Tak, wiemy jak to brzmi...



AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

Pełna dominacja nad światem to dosyć atrakcyjny powód, aby sprawdzić Age of Empires: The Age of Kings – turową strategię, która niebawem zawita na Nintendo DS. W walce o wpływy zmierzy się pięć silnych narodów, a wśród nich namierzymy Francuzów, Anglików, Mongołów, Saracenów i Japończyków. Podczas walki przebierać będziemy pośród czterdziestu pięciu bojowych jednostek. Nie zabraknie również gości specjalnych. Co powiecie na Robin Hooda, Czyngis-chana i Joannę d'Arc?

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE

Posłuchajcie wszyscy fani *Ostrego dyżuru*. Już niebawem pojawi się gra, w której bezkarnie będziecie nastawiać ludziom połamane kości, zaszywać rozprute ciała (pamiętajcie, żeby wyjąć ze środka narzędzia, hehe), operować wyrostki i tak dalej. Gra w Japonii ukazała się pod tytułem Caduceus: Surgical Operation i zebrała dobre recenzje. Zabawa wymusi na Was niezłą precyzję (zwłaszcza przy zaszywaniu ran), ale jednocześnie pozostawia duże pole dla własnej inwencji. Gotowi na wzięcie do ręki skalpela? Znaczy... stylusa?

■ Pierwsze prawdziwe screeny z wersji na PlayStation 2 prezentują się nieźle, ale szoku nie będzie.

Tomb Raider Legend

PS2 | XBOX | XBOX 360 | PC | PSP DEKADA PANNY CROFT

Przypomnijmy dla zasady, że dziesięć lat temu Tomb Raider nie potrzebowałby Lary Croft, aby okrzyknięto go najlepszą grą zręcznościową na konsole. Atmosfera wielkiej przygody i zwiedzanie ciasnych jaskiń pełnych mitycznych stworów sprawiły, że Tomb Raider był bezpośrednim konkurentem nawet dla tak epokowej pozycji, jak Mario 64. Teraz wiecie już, jak bardzo Eidos musiał postarać się o to, aby na przestrzeni dekady jego najlepsza seria straciła tę niepowtarzalną atmosferę i cały swój urok. Wysyłanie Lary na ulice przedmieść, zmuszanie jej do eksplorowania statków oraz wnętrz wieżowców, zeszmaciło serię strasznie, a nas najzwyczajniej w świecie do niej zniechęciło. Dziesięć lat po premierze pierwszej części gry, Tomb Raider: Legend postara się przywrócić Larze utracony blask. Obietnica jest naprawdę kusząca, pytanie tylko, czy po ostatniej nędzy o nazwie Angel of Darkness zapałamy do panny Croft nową miłością.

Tomb Raider: Legend wraca do korzeni serii, a jego fabuła ponownie kręcić się będzie wokół starożytnych grobowców i szukania mitycznych skarbów. Na pewno pomocna okaże się dłoń Crystal Dynamics – ekipy, która ma na koncie dobre konsolowe pozycje (Gex, Legacy of Kain, Project: Snowblind). Legend ukaże się równocześnie na pięciu platformach do gier (PS2, Xbox, PSP, Xbox 360, PC) i po raz drugi w historii zepchnie pannę Croft w najciemniejsze zakamarki jaskiń i grobowców.

Do premiery gry nie pozostało już wiele czasu i wiemy, że czeka nas kilka mniejszych i większych zmian. Przede wszystkim walka – element, który od dziesięciu lat domagał się usprawnień, ale nigdy ich nie doczekał. W Tomb Raider: Legend lista nowych ciosów i zagrań panny Croft będzie dłuższa, niż we wszystkich dotychczasowych częściach razem wziętych. Mocno usprawniono głównie strzelanie do przeciwników i schodzenie z linii ognia. Lara potrafi ponadto wyprzedać oponentowi mocnego kopniaka, wybić go w powietrze i naszpikować ołowiem, zanim ten opadnie na ziemię. Crystal Dynamics musiało zarwać niejedną i nie dziesięć nocek przy Devil May Cry, ale podpatrzone mechanizmy zapewne odświeżająco wpłyną na przygody panny Croft. Taką przynajmniej mamy nadzieję.

Repertuar nowych ciosów to jedno, ale z pewnością przypadną Wam do gustu gadżety, które dziewczyna nosi teraz w plecaku. Co powiecie na granaty? Dobrze rzucona „cytryna" zlikwiduje nawet pięciu przeciwników jednocześnie i zaoszczędzi Wam kilku minut krwawej strzelaniny. Inna sprawa, że granaty potrafią solidnie zdemolować otoczenie. Dzięki nowemu silnikowi graficznemu Tomb Raidera zobaczycie, jak od wielkich eksplozji łamią się drewniane bele, wybuchają beczki z prochem i niszczą skalne klify. Samo rozwalanie oponentów nie będzie już tak nudne i bezpłciowe jak poprzednio, bo nowe mechanizmy mają nadać walkom więcej dynamiki. Każdego przeciwnika można posiekać nabojami lub zmaltretować fachowymi uderzeniami.

Podobnie, jak w większości gier tpp, w Tomb Raider: Legend nie zabraknie efektu bullet-time, który spowolni akcję i niesamowicie poprawi precyzję strzałów. Cóż, nowym zestawom ciosów i zagrań daleko będzie zapewne do tego, czym szczycą się God of War i Ninja Gaiden, ale tak czy inaczej szykuje się najbardziej rozbudowany system walki w historii Tomb Raidera.

Już niebawem dowiemy się więcej na temat fabuły gry, nowych postaci oraz wehikułów, którymi dodatkowo poruszać się będzie panna Croft, ale i tak Tomb Raider: Legend to prawdopodobnie pierwszy poważniejszy krok tej serii od 1996 roku. ■■

NOWA, ANGIELSKA LARA

Eidos ma nową modelkę, która od tej pory przebierać się będzie w ciuszki panny Croft i prężyć do obślinionych fotoreporterów. Na stanowisko panny archeolog wybrana została dwudziestoletnia Karima Adebibe, mieszkanka Londynu, która do tej pory pracowała jako asystentka w jednym z brytyjskich centrów handlowych. Przed Karimą już tylko same wyzwania. Eidos podda ją treningom z zakresu survivalu, walki wręcz i obsługi broni. Nie zazdrościmy.

■ Mamy nadzieję na fachowy design poziomów...

EIDOS DAŁ EKIPIE CRYSTAL DYNAMICS BLISKO TRZY LATA NA ODŚWIEŻENIE SWOJEJ KULTOWEJ NIEGDYŚ SERII. EFEKTY JUŻ WKRÓTCE...

■ Lara na PSP prezentuje się absolutnie fantastycznie, jak na przenośny sprzęt! Nie możemy się doczekać...

newsflash

ORGIA ZNISZCZENIA

Już niebawem Midway odświeży stary, znany z 8-bitowych maszyn i automatów hit Rampage. Główną rolę grają monstra, które demolują wielkie miasta walcząc z siłami porządku, a także zjadają maleńkie ludziki celem podreperowania zdrowia. Rampage: Total Destruction ukaże się na PlayStation 2 pod koniec kwietnia.

PŁAĆ ZA NOWE LEVELE

Od marca Amerykanie będą mogli kupić dodatkowe mapy do Socoma 3 za niecałe sześć dolarów. Poziomy będą pobierane bezpośrednio z internetu, ale, co ciekawe, nie będą zapisywane na karcie pamięci PS2, a na zewnętrznym urządzeniu pokroju pendrive'a, czy karty pamięci PSP podłączonej do portu USB w PS2. Tymczasem my ciągle czekamy na premierę SOCOM 3 w Europie...

ECKO NA CZARNEJ LIŚCIE?

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure zostało dodane do listy zakazanych gier w Australii z powodu rzekomego namawiania do wandalizmu, jakim, według organizacji przyznającej w kraju kangurów zezwolenia, jest malowanie po murach. Teraz Australijczycy mogą naprawdę walczyć z systemem, importując grę z Europy.

KOMANDOSI GOTOWI DO ZRZUTU

Pececiarze mogą ściągnąć i obadać demo Commandos: Strike Force, tymczasem premiera wersji konsolowej została ostatecznie ustalona na 4 kwietnia.

HIP-HOPOWA LIGA ZIOMALI

Snoop Doggy Dogg postanowił założyć ligę graczy konsolowych, ale nie takich zwykłych, o nie. Grać będą wyłącznie hip-hopowe celebrities – gwiazdy muzyki i sportu. Póki swój akces zgłosili Method Man (Wu-Tang Clan) oraz koszykarz Carmelo Anthony. Więcej info na: [http://www.hhgl.com/]

N(E)O COMMENTS

HANDHELD POWER

GULASH

Choć na listach wydawniczych stacjonarnych konsol jest jeszcze sporo ciekawych pozycji, nie ulega wątpliwości, że właśnie zaczął się ostatni dobry rok dla PS2, a znacznie gorszy, jeśli chodzi o GameCube i Xboxa. I choć zima 2005 była naprawdę mocnym okresem; ukazało się multum dobrych i bardzo dobrych gier, które będą kręcić się w czytnikach konsol jeszcze kilka miesięcy, pierwszoligowych pozycji będzie już niestety mniej, niż poprzednio. Wyraźnie widać, że Sony zaczyna już odsuwać PlayStation 2 na dalszy plan, a zaczyna mocno stawiać na PSP. Co może być powodem do zmartwień – niestety, PSP jest cały czas za drogie, jak na kieszeń szarego, polskiego gracza, przecież na dobrą sprawę kosztuje dwa razy tyle co PlayStation 2! Wiadomo, że oprócz gier to także muzyka, filmy i nadchodzące bajerki w postaci telewizji czy łączenia się z domowym centrum rozrywki, ale mimo wszystko tysiąc złotych to jednak spory, jeśli nie olbrzymi wydatek.

Myślę jednak, że nie uciekniemy od handheldów, choćbyśmy się nie wiem jak starali. Analitycy zgodnie przyznają, że w Japonii i USA rok 2005 należał właśnie do przenośnych maszyn i choć Europa w tym czasie dosłownie zachłysnęła się grami pokroju Eye-Toya, SingStara i Buzza (tak, to właśnie te pozycje były chętniej kupowane na Starym Kontynencie w minionym roku niż, dajmy na to, God of War), PSP i NDS także odcisnęły swoje piętno na wynikach sprzedaży gier na stacjonarne konsole. Chcemy tego, czy nie, pojawili się nowi zawodnicy. Mocni zawodnicy, którzy skutecznie odciągają uwagę od telewizorów i przykuwają do maleńkich ekraników. Nie wiem, czy już to zauważyliście, ale wszyscy robią gry na przenośne konsole. Jedne firmy wybierają szybkie konwersje albo remake'i swoich hitów, inne proponują zupełnie nowe pozycje. Sprawa jest prosta: gry na konsole przenośne robi się łatwiej, szybciej i... taniej. Potrzeba mniej ludzi, mniej devkitów, mniej pieniędzy, by wyprodukować Ridge Racera na PSP niż na Xboxa 360. A dobre czasy dla nich dopiero nadchodzą, co widać choćby po zapowiedziach Nintendo i Sony na ten rok.

Konkluzja jest prosta. Łapcie się powoli za handheldy. Obejrzyjcie je w akcji, prześledźcie temat. Nie są wcale słabe, czasy czarno-białego GameBoya już dawno minęły. PSP i NDS mogą być alternatywą dla tych, którzy widzieli już wszystko na PS2, Xboxa czy GCN, a wciąż są głodni grania. Bo kto powiedział, że Xbox 360 stanieje choć o grosz w tym roku, a PS3 nie będzie kosztować w dniu premiery 2000 zł?

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

PLOTKI Z BRANŻY

KOLEJNA GRA RARE

Powiadają, że firma zabrała się za kolejną grę na X360 o nazwie Viva Pinata. Rare i meksykańskie klimaty? Czemu nie?

S.T.R.A.C.H. N.A. 3.6.0.

Pojawiły się plotki jakoby pecetowy hit firmy Monolith, horror fpp F.E.A.R. napędzany tym samym silnikiem, co Condemned: Criminal Origins, zmierzał na nowego Xboxa. Jeśli to prawda, już wkrótce wcielimy się w członka elitarnej grupy wojskowej badającej śmierć żołnierzy wysłanych z misją odbicia stacji kosmicznej z rąk tajemniczych terrorystów i na własnej skórze doświadczymy działania sił paranormalnych. Warto dodać, że F.E.A.R. jest jedną z najładniejszych (czyt. wymagających dopalonych do granic możliwości kart graficznych) gier na PC. Zobaczymy, jak to będzie wyglądać na konsoli, bądź co bądź, nowej generacji...

WRÓŻENIE Z FUSÓW

Jeśli macie już dość gdybania o cenach konsol dajcie znać, a tymczasem poznajcie analityka PJ McNealy'ego uważającego, że Revolution kosztować będzie dwieście dolarów. Ten sam pan twierdzi, że aż do wakacji cierpieć będziemy z powodu braków X360 w sklepach, co bardzo kontrastuje z wypowiedzią Petera Moore z Microsoftu, który stwierdził, że te kłopoty zostaną rozwiązane w ciągu najbliższych czterech, no, może sześciu tygodni.

TO JAK Z KRATOSEM?

Zaufane źródła (które tak wszyscy uwielbiamy) podają, że na E3 zaprezentowany zostanie czwarty SOCOM i kontynuacja God of War w wersji na PS3 oraz... PS2, co oznaczałoby, że Sony nie ma zamiaru porzucać swojego starszego dziecka. Te same źródła podają, że shooter I-8 tworzony przez Insomniac (Ratchet and Clank) zmieni nazwę na Resistance.

NEXTGENOWE GRY

Twórcy Fahrenheit (Quantic Dream) przygotowują grę na X360, PS3, a także PSP i PC. Z pewnością będzie to zupełnie świeży projekt, gdyż firma nie popiera idei tworzenia kontynuacji i tytułów na licencji.

Nad nowym Call of Duty na PS3 i Xbox 360 pracuje Treyarch, a Activison szykuje aż trzy tytuły na premierę konsoli Sony i jedną na premierę Revo. Na pewno znajdzie się wśród nich nowy Tony Hawk, trzeci Shrek i Spider-Man 3 zmierzający również na nowego Xboxa.

Revolution może liczyć na golfa od Tecmo i tajemniczy projekt Blitz Games, autorów Posession.

I HATE PIGS

Jaka jest druga gra (obok Shenmue 3), która ukaże się, kiedy przyjdzie na to właściwy czas? Odpowiedź jest prosta – Duke Nukem Forever. George Broussard z 3D Realms powiedział ostatnio, że prace nad tym tytułem idą w dobrym kierunku. W tej chwili trwają ostatnie szlify wyglądu broni i projektów przeciwników. Cóż, w tym tempie być może nowego Duke'a ujrzymy na PlayStation 6...

CAPCOM NEWS

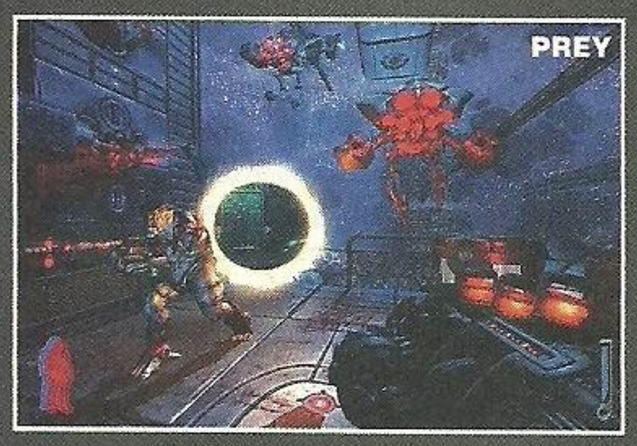
Inafking sprawił nam niemiłą niespodziankę pozbawiając nas nadziei na szybkie ujrzenie Resident Evil 5 w akcji. Prace nad grą jeszcze się nawet na dobre nie zaczęły – ekipa dłubie nad silnikiem graficznym i eksperymentuje z nowymi pomysłami. Długo sobie jeszcze poczekamy na ten tytuł, a posiadacze X360 mogą nawet nigdy w niego nie zagrać. Capcom nie jest przekonany do tej konsoli, szczególnie po ostatnich jej problemach (niska sprzedaż na świecie i bardzo chłodne, lodowate nawet, przyjęcie w Japonii). Jeśli sytuacja znacząco się nie poprawi, firma poważnie zastanowi się nad polityką wspierania dziecka Microsoftu.

MARUYAMA NA WYLOCIE

Takashi Sensui zastąpił Yoshihiro Maruyamę na stanowisku szefa Xbox Division Microsoft Japan. Niewątpliwie jest to związane z żenującymi wynikami sprzedaży konsol Microsoftu w Japonii. Maruyama przyznał, że X360 sprzedał się gorzej niż zakładano, i że wejście na ten rynek było trudniejsze niż się wydawało. MS nie dał rady przygotować obiecywanych, typowo japońskich tytułów, a tamtejsi twórcy za późno dostali devkity.

PREY

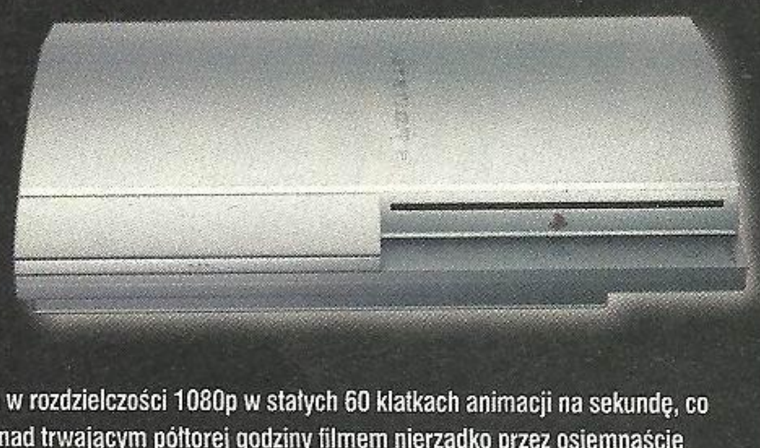
Prace nad fpp Prey na nowego Xboksa mają trzytygodniowe opóźnienie w stosunku do wersji PC, ale nie ma powodu do zmartwień – możemy liczyć na taką samą oprawę graficzną, a także bardziej płynną animację. Fanów achievementów i staroszkolnych tytułów ucieszy informacja, że na wczesnych poziomach gry znajdą się automaty z klonami Pac Mana i Black Jacka. Prey ukaże się jednocześnie na PC i X360 „już niedługo".



PLAYSTATION HUB

Dopiero, co zastanawialiśmy się, co oznacza ankieta rozsyłana nie tak dawno temu pocztą elektroniczną przez Sony, a już mamy odpowiedź. Serwis Next-gen.biz podał, że Sony tworzy serwis podobny do Xbox Live – PlayStation HUB. Prócz możliwości ściągania wersji demonstracyjnych gier, czatu i wsparcia online dla PSP, pojawi się także usługa Digital Video Recording pozwalająca zapisać ulubione programy telewizyjne albo filmy. Trwają też prace nad dostosowaniem serwisu do potrzeb sprzedaży muzyki i filmów przez internet. Wygląda na to, że Sony szykuje się do ostrej walki z Microsoftem na polu online, a tymczasem szef SCE

OKO W OKO Z PLAYSTATION 3?



Dziennikarze Kikizo, serwisu znanego z wielu ekskluzywnych materiałów, opisali swoje wrażenia z testowania wersji beta gier na PS3 – panowie odwiedzili aż trzy studia developerskie, ale zabroniono im ujawniać u kogo byli i jakie tytuły widzieli. Nie mogli też pokazać żadnych zdjęć, więc jeśli chcecie im wierzyć, to robicie to tylko i wyłącznie na słowo honoru.

Jeśli jednak ich słowa uznać za pewnik, to fani Sony z pewnością się rozczarują, gdyż żadna z gier nie zbliżyła się poziomem do filmów Killzone, czy MotoStorm prezentowanych na zeszłorocznym E3 – zdecydowanie bliżej im do Killing Day, Fifth Phantom Saga czy MGS4 (co jakoś specjalnie nas nie martwi!).

Developerzy bardzo dobitnie stwierdzili, że nie uda im się stworzyć obrazów podobnych do filmów Pixara w rozdzielczości 1080p w stałych 60 klatkach animacji na sekundę, co przecież obiecywało Sony. Być może za kilka lat sytuacja się zmieni, ale na razie trzeba pamiętać o tym, że nad trwającym półtorej godziny filmem nierzadko przez osiemnaście miesięcy dłubie dwieście osób – jak zatem można stworzyć taką realtime'ową grafikę w grach? Jest to absolutnie nierealne. Mało tego, w tej chwili gry śmigają „zaledwie" w rozdzielczości 720p. Rozmówcy uważają, że tak naprawdę rozdzielczość jest wrogiem grafiki i dla nich lepiej jest tworzyć tytuły w maksymalnie 1080i. Marzeń Sony o podwójnym 1080p (obraz wyświetlany na dwóch telewizorach w formacie 32:9) nie da się spełnić – ciekawe, co na to Ken Kutaragi, który, jak pamiętamy, mówił nawet o rozdzielczości 2160p w odniesieniu do PS3.

Jednak nie ma większych powodów do narzekania – dziennikarze własnymi głowami ręczą za to, że widzieli jak konsola w locie tworzy bardzo realistycznie wyglądający, bogaty w detale teren. Zachwyciła ich błotnista ziemia w cieniu drzew, promienie słońca przenikające przez liście, a także naturalnie tworzące się cienie. Nie mniej imponująco wypadły testy dema jednej z gier – w oczy rzucała się duża interaktywność z żyjącym światem, fachowa mimika twarzy, spektakularne efekty, czy bajecznie pomarszczone tkaniny. Długo można wyliczać – unoszący się pył i kurz, pięknie falujące włosy oraz efekty ognia i rozgrzanego powietrza – wszystko to prezentuje się oszałamiająco, ale, jak stwierdzili sami developerzy, to wszystko potrafi też Xbox 360, choć może nie w takiej ilości naraz. Obie maszyny są uznawane za należące do tej samej generacji i nie ma między nimi przepaści technologicznej dzielącej PS2 i Xboxa. Plotki o tym, jakoby PS3 było dwukrotnie silniejsze od X360, można spokojnie włożyć między bajki. Jedyne problemy, z jakimi borykają się developerzy, to kłopoty z odpowiednim oprogramowaniem Cella tak, by utrzymać stałe sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę. Konkluzja jest taka, że wygląd gier na poszczególnych platformach zależeć będzie od umiejętności programistów oraz czasu i pieniędzy przeznaczonych na stworzenie nowego tytułu, co zresztą wydaje się być oczywiste i specjalnie nas nie dziwi.

Na temat wyglądu konsoli dowiedzieliśmy się tylko tyle, że nie jest możliwe, by do obudowy prezentowanej na E3 Sony upchnęło wszystko, co sobie zaplanowało, więc możemy spodziewać się zmiany designu. W chwili obecnej developerzy nie dysponują nowymi padami (testują swoje gry na Dual Shockach 2) ani czytnikami Blu-ray. Tyle mają do powiedzenia dziennikarze Kikizo, można im wierzyć lub nie – o wszystkim przekonamy się, gdy na E3 sprawdzimy wreszcie jakieś grywalne wersje tytułów startowych na PS3. ■■

Asia, Tetsuhiko Yasuda zadziwił świat stwierdzeniem, że Sony nie traktuje MS jako przeciwnika i nawet rozważa możliwość wspólnego tworzenia gier oraz systemu pozwalającego posiadaczom PS3 na zabawę w sieci z Xboksowcami. Być może więcej na ten temat dowiemy się pod koniec marca, gdy na Game Developers Conference w San Jose przemówi Phil Harrison.

REVOLUTION

Na tym samym GDC swoje „pięć minut" (a dokładniej godzinę) będzie miał Satoru Iwata, szef Nintendo, ale raczej nie zdradzi nam on wielu tajemnic konsoli. Na to trzeba czekać do maja na E3, kiedy to Ninny ma odkryć karty i nawet przygotuje grywalne tytuły, pod warunkiem, że zostanie zapewnione odpowiednie bezpieczeństwo. Reggie Fils-Aime mówi, iż firma musi mieć zagwarantowane, że nikt nie opuści wystawy z pointerem w kieszeni. Do maja jeszcze trochę czasu, a naszą ciekawość stale podsycają nowe plotki i potwierdzone przez „zaufane źródła" informacje. Brytyjski Oficjalny Magazyn Nintendo ujawnił, że podstawka do konsoli służy tak naprawdę jako źródło zasilania. Od razu rodzą się pytania, czy będzie jakiś inny zasilacz w zestawie, czy da się w takim wypadku położyć konsolę i w ogóle o co w tym wszystkim chodzi. Ciekawe informacje wypłynęły po wizycie przedstawicieli europejskiego oddziału firmy w biurze patentowym. Jedna ścianka konsoli będzie kryła złącza na pady do GCN, wejście na cube'ową memorkę oraz slot USB.
Do myślenia daje również „wywieszone" w sieci ogłoszenie Midway – firma szuka ludzi do pracy nad grami korzystającymi z Unreal Engine 3 na X360, PS3 i Revo, co może oznaczać, że jednak aż tak źle z mocą konsolki nie będzie i trafi na nią wiele pięknych gier.

XPLORER 360

Xplorer 360, to znajdujący się wciąż w fazie betatestów program pozwalający na dostęp do zawartości dysku nowego Xboxa – nagrywanie i odczytywanie plików. Nie wiecie do czego może się to przydać? Otóż da się tak przerobić kartę pamięci X360, by podpiąć do niej kabel USB i w ten sposób podłączyć ją do komputera. Informacje o tym jak to zrobić i jak zainstalować tak przygotowaną kartę znajdują się na stronie [www.360gamesaves.com]. Wynikiem tych działań jest możliwość składowania stanów gry na komputerze, a także wymiana ich przez sieć (z tym, że zgranie sobie czyjegoś save'a nie odblokuje achievementów). 360gamesaves działa także jako baza save'ów, a również, co ciekawe, pozwala na przerzucenie save'ów z Xboxa na X360, co do tej pory nie było możliwe. Niedługo testy powinny zostać zakończone, a na razie twórcy Xplorera muszą tłumaczyć, że ich program nie służy do wymiany gier z Xbox Live Arcade (chociaż technicznie jest to możliwe), co oczywiście jest nielegalne. Na 360gamesaves takich gier nie znajdziecie, ale pewnie niedługo będzie ich sporo w sieciach P2P.

INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: ZIMA 2006
PLATFORMA: XBOX 360

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Zamiast zaczynać od streszczenia fabuły przedstawionej w Lost Planet, lepiej powiedzieć, że jednym z ojców gry jest Keiji Inafune – autor słów „nie interesuje mnie fabuła, najważniejsza jest akcja." Istotnie, kolejne dzieło Inafkinga i spółki będzie grą akcji (tpp z elementami fpp) z kosmitami, mechami i cierpiącym na amnezję bohaterem w rolach głównych. Fabuła przeniesie nas na lodową planetę nękaną najazdami kosmitów zwanych Akrid, których jeden nieuważny przedstawiciel przez pomyłkę odważył się zabić ojca bohatera. Wayne, grany przez koreańskiego aktora Lee Byung Huna (oglądać go można w świetnym filmie *A bittersweet life*), postanawia się zemścić, w czym na pewno pomoże mu fakt, że kiedyś był żołnierzem i nieobca jest mu obsługa karabinów, snajperek, shotgunów, czy granatników. Żeby jednak skorzystać z tych broni potrzebuje specjalnych kul energii, akurat przypadkiem pozostawianych przez zabitych kosmitów. Zabijanie ma zatem podwójne znaczenie w Lost Planet i jest zwyczajnie niezbędne, by przejść grę, czyli dwanaście misji w trybie single player i dodatkowych kilka online dla szesnastu graczy.

W walce z obcymi i polującymi na nich kosmicznymi piratami przyda się także osiem różnych mechów zwanych tutaj VS (od Vital Suits). Specjalne pancerze pozwolą bohaterowi nieść wielkie fuzje i siać nimi ogromne spustoszenie, inne przydadzą się jako środek transportu – jeden z mechów ma możliwość zmiany w pojazd śnieżny. Misje chodzone stanowić mają wariację na temat RE4 i fpp, znajdzie się możliwość skoku, szybkiego uniku lub błyskawicznego obrotu o sto osiemdziesiąt stopni. Co ciekawe, w trakcie biegu celowanie będzie specjalnie utrudnione. Gra powinna ukazać się najpóźniej do marca 2007, ale pewnie wcześniej sprawdzimy ją w akcji na E3 i zobaczymy jak wygląda sprawa dynamicznie zmieniającej się pogody. Inafking i spółka chcą, by teren zmieniany był ciągłymi uderzeniami wiatru i atakami burz śnieżnych, a jak pamiętamy, właśnie pogoda i temperatura mają odegrać znaczną rolę w Resident Evil 5 – być może Lost Planet jest pierwszym poważnym krokiem w stronę stworzenia nowego REsa. ■ ■

BYĆ TWÓRCĄ, A NIE BOHATEREM

Na zeszłorocznej wystawie E3 Will Wright, znany z prac nad Sim City, czy The Sims, przedstawił projekt Spore – grę pozwalającą użytkownikowi na tworzenie różnych stworzeń, które miałby zamieszkiwać zaprojektowane przez niego miasta i planety. Will mówi, używając przenośni, że gracze nie tylko powinni odtwarzać rolę Luke'a Skywalkera, ale także wcielać się w samego George'a Lucasa. Ten pomysł podłapał J Allard, który chciałby, aby developerzy pozwolili graczom na tworzenie wymarzonych broni, samochodów, czy ubrań w grach na X360. Wyobrażacie sobie zrobienie własnej fuzji do Halo 3? Pomysł wydaje się ciekawy, a na pewno znajdzie się grupka osób zarabiająca na projektowaniu najbardziej wykręconych zabawek.

HDTV

Oficjalny Xbox Magazyn podał do wiadomości, że X360 otrzyma system DirecTV BLADE, dzięki któremu możliwe będzie oglądanie programów telewizyjnych w wysokiej rozdzielczości poprzez konsolę. Specjalna zakładka zostanie dodana do The Guide i pozwoli na ściąganie filmów i seriali w HD, a także streamowanie filmów w standardowej rozdzielczości.

MISTRZ ZEN UWIELBIA MIYAMOTO

„Mistrz Zen" Peter Moore długo pilnował się, by nie powiedzieć czegoś zabawnego, ale teraz chyba przeszedł sam siebie, a przynajmniej tak mogą pomyśleć fani Nintendo i ludzie związani z branżą od wielu lat. Otóż Peter uważa, że niesamowita wizja grania Shigeru Miyamoto powinna spełniać się na Xboksie. Moore zarzeka się, że jest w stanie oddać swój samochód i dom byleby tylko nakłonić mistrza do współpracy. Życzymy powodzenia.

CIRCLE OF DOOM

Kolejna część Kingdom Under Fire o podtytule Circle of Doom trafiła na listę zapowiedzi na X360. Na razie wiadomo tylko tyle, że możemy liczyć na nowatorski system walki, sporo elementów RPG i przepiękną oprawę utrzymaną w klimatach fantasy.

BURNOUT REVENGE 360

Nie ma jak życie w Stanach. Electronic Arts ostro promuje nextgenową wersję Burnouta; i tak w sklepach Best Buy czy Wal-Martach można zdobyć (zgrywając na karty pamięci) darmowe dodatki związane z grą – samochód z logiem konsoli, czy specjalnego skina na dashboard. Ciekawe jak to będzie w Europie, gdzie Revenge 360 ukaże się już siedemnastego marca.

SUPERMAN RETURNS

Elektronicy nie zwalniają i tworzą kolejną grę na filmowej (i komiksowej) licencji. Nad Superman Returns pracuje ekipa Tiburon odpowiedzialna za Madden NFL. Premiera już w lecie (chwilę po tym jak film trafi do kin) i wtedy przekonamy się ile są warte słowa autorów mówiących o niespotykanym do tej pory oddaniu uczucia latania. [opracował: Mielu] ■ ■

BEST OF 2005

CZYLI 35 NAJLEPSZYCH AKCJI MINIONEGO ROKU

MINIONY ROK OBFITOWAŁ W ŚWIETNE POZYCJE. GRALIŚMY W NIE WSZYSTKIE, A Z RECENZJAMI MOGLIŚCIE NA BIEŻĄCO ZAPOZNAĆ SIĘ W KOLEJNYCH NUMERACH MAGAZYNU. ENPLUSOWE „BEST OF 2005" TO TRZYDZIEŚCI PIĘĆ MOMENTÓW, KTÓRE NAMI PO PROSTU WSTRZĄSNEŁY. A WASZE TYPY? PRZYSYŁAJCIE PO TRZY POD ADRESEM GULASH@NEO-PLUS.PL

35 ZOSTAŃ LEGENDĄ MOTORYZACJI

GRAN TURISMO 4

Legendarny Mercedes 300 SL Gullwing mknie majestatycznie po Nurburgringu – kolejnej legendzie motoryzacji. Niezapomniane przeżycie – dla każdego maniaka samochodów i motoryzacyjnej historii, to coś wręcz mistycznego. Ta gra dostarczy mu bardzo wielu tego rodzaju przeżyć. Niejednego rzuci też o glebę możliwość uwiecznienia na fotografii tego typu momentów. Będzie co pokazywać wnukom – „tak to właśnie dziadek bujał się w młodości". Gran Turismo 4 jest też jedną z nielicznych gier dbających o kondycję graczy – podczas zmagania się w Le Mans z jakimś sześciusetkonnym, tylnonapędowym potworem na kierownicy Driving Force Pro z każdego spływają strugi potu. Kinetic dla dziewcząt, a GT4 dla chłopców, hehe. **[blz]**

34 WSZYSTKIE DZIECI NASZE SĄ

FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN

Tak, ja również słyszałem, że film nie spełnił oczekiwań niektórych fanów i generalnie mógłby być lepszy. Ale na bok narzekania. Wszystkie bolączki i wątpliwości minęły w momencie, kiedy płytka z filmem wylądowała w odtwarzaczu. Ludzie! Sposób, w jaki wykonano Dzieci Adwentu, jak pięknie zaprojektowano wygląd postaci, najdrobniejsze szczegóły ich ubrań, czy choćby genialnie powiewające na wietrze włosy, udowodnił mi, że grafika komputerowa ciągle idzie naprzód i wykonała właśnie kolejny, WIELKI krok. Advent Children warto obejrzeć dla samej animacji i genialnych efektów specjalnych lub... choćby po to, aby zaspokoić ciekawość odnośnie dalszych losów Clouda, Tify, Barreta, czy Sephirotha. Pewnie, fabuły na miarę FFVII tu nie ma, ale powodów do zachwytu też nie zabraknie. **[matt]**

33 WYSADZIĆ BUDĘ W POWIETRZE

MERCENARIES

Pamiętam pierwsze chwile z tą grą. Biegałem między płonącymi wrakami samochodów, strzelałem do jakichś Koreańczyków i rzuciłem ze dwa razy granatem. Nie miałem pojęcia, czym taki przeciętniak, jak Mercenaries, może mnie zaskoczyć i dlaczego w ogóle miałbym poświęcać mu więcej niż godzinę cennego czasu. Nawet nie wiecie, jak często gardzę sobą za tamte myśli. Wystarczyło, że zupełnie przypadkiem wystrzeliłem pocisk w kierunku budynku, a ten legł w gruzach w towarzystwie dziesiątek eksplozji, aby z zapartym tchem i wytrzeszczem śledzić fabułę do ostatniego momentu! Nie spałem, nie jadłem i nie piłem, tylko biegałem po Północnej Korei, paląc i niszcząc wszystko, na co się natknąłem. Co za gra! **[matt]**

32 ŚWIATOWA PREMIERA NOWEGO CHEVLEYA

FORZA MOTORSPORT

Dwieście sześćdziesiąt na budziku, ostatnie okrążenie na Road America, ciężko wywalczona pierwsza pozycja. Słyszę potężny ryk silnika mojego Bentleya, a za sobą potępieńcze wycie generowane przez auto przeciwnika. Wchodzę w ostatni wiraż na torze, gdy nagle ŁUP! Przeliczyłem się i maszyna zawadza o bandę. Przód samochodu może być poglądowym przykładem strefy kontrolowanego zgniotu. Po chwili wpada na mnie Corvette i tak powstaje pierwszy Chevley świata. Mój piękny, własnoręcznie pomalowany i wymuskany samochód nadaje się tylko na złom. Szacuneczek za ten znakomity model jazdy, świetny tuning, malowanie fur i zniszczenia. **[blz]**

31 O JEDNO WYCHYLENIE ZA DALEKO

THE PUNISHER

Chodzę, strzelam, coś tam się dzieje. Zaczyna się dość standardowo, choć Frank Castle standardową postacią przecież nie jest. Łapię podejrzanego gościa i w tym momencie zaczyna się zabawa w zadawanie pytań i wywieranie presji na przesłuchiwanym. Moja spluwa w jego gębie, a ja operuję gałą analoga przechylając ją do dołu… I jeszcze trochę… O, boi się, zaraz zacznie sypać… I jeszcze… Cholera, za mocno przycisnąłem i Frank pociągnął za cyngiel. Odpadła mu głowa. W fontannie krwi i strzępów mózgu. Ale to i tak jeszcze nic przy kolejnych niekonwencjonalnych metodach stosowanych przez bohatera. Przesłuchania w The Punisher to sam miodek dla głodnych splattergorefestu. **[gul]**

30 MOJA PIERWSZA HALABARDA

SHADOW OF ROME

Nie trzeba długo grać w Shadow of Rome, by sprawdzić kilka świeżych pomysłów Inafkinga. Ot, pierwsze wyjście na arenę jedynym słusznym bohaterem tej gry (bo bishonen był, niestety, pomyłką). Gladius w łapę i… koleś posikał się ze strachu? Wgnieść go w ziemię! Chrzanić rzymski mieczyk; gigantyczna halabarda to prawdziwe narzędzie rozpusty! Odcinanie członków, miażdżenie gigantycznymi maczugami, fontanny krwi i toczące się po arenie łby! Ave Cezar, publika wyje, w moim kierunku pędzi gigant w rogatym hełmie z łba wołu, biorę buzdygan w łapę i chcę zabić, zatłuc, pokroić, zgnieść i zniszczyć… Ach, Shadow of Rome dosłownie szokuje od pierwszej chwili. Masakra, jaka dokonuje się na arenach nie ma sobie równych. Capcom nie boi się, Capcom rządzi! **[gul]**

29 CZYSTA MOC

WIPEOUT PURE

Jest w nowym WipEoucie moment, który potrafi zmieść człowieka z powierzchni ziemi. Pomijam fakt, że Pure udał się autorom na tyle dobrze, iż z powodzeniem można postawić go obok kultowego WipEout 2097! Przejedźcie się ciemnym tunelem, odpalcie kilka rakiet w kierunku pędzących wehikułów i... uważnie przyjrzyjcie się chwili, kiedy bolid wyjeżdża na światło dzienne. Ten lekki, niemal bajkowy blur w połączeniu z ogromnym pędem maszyn ostatecznie przekona Was o słuszności zakupu PSP! **[matt]**

28 DEVIL MAY CRY 3

DEVIL MAY CRY 3

Szacunek należy się Devil May Cry 3 przede wszystkim za to, że dzięki niemu zapomniałem o nędzy, której na imię DMC2. Wraz z trójką seria wróciła na właściwy, hardcore'owy tor, a Dante ponownie stał się symbolem kultu. Tak naprawdę trzy elementy nowego DMC rozwaliły mnie na kawałki. Po pierwsze, okazja do poznania młodego, ciągle wyszczekanego Dante. Tego się nie spodziewałem. Po drugie, mnogość stylów walki! Rozumiem dodanie jednego, czy dwóch nowych zagrań, ale pełen sześciopak wydłuża czas grania o miesiąc! No i po trzecie, poziom trudności „Dante Must Die"... W momencie, gdy go odblokowałem gra momentalnie zmieniła oblicze! Gdy wydawało mi się, że wiem już o niej wszystko, Capcom udowodnił mi, jak bardzo się myliłem. **[matt]**

27 PRAWDZIWY POKAZ MOCY PS3

TRAILER METAL GEAR SOLID 4

Przyszłość, miejsce akcji nieznane. Grupa żołnierzy biegnie po zniszczonym przez trwającą wojnę terenie. Obserwujemy tę scenę z oczu jednego z nich, a w głowach rodzi się podejrzenie, że Kojima wzorem Capcomu i RE 4 postanowił zrewolucjonizować MGS i zamiast skradanki szykuje grę akcji. Chwilę później żołnierz podąża za dostrzeżoną kątem oka postacią i już ma ją wziąć na cel, gdy okazuje się, że za murkiem, za którym się ukrywała, tak naprawdę nikogo nie ma. Wojak obraca lekko głowę w bok i otrzymuje znienacka serię ciosów. To Solid Snake, starszy już gość z siwymi włosami i bujnym wąsem bije go i odbiera mu broń, a my już wiemy, że MGS pozostanie skradanką i znów pokaże, jak powinny wyglądać gry nextgenowe – trailer czwartej części liczony był w czasie rzeczywistym i wyglądał lepiej niż rendery przygotowane na prezentację PS3 na E3, przez co zwyczajnie ośmieszył ich autorów. **[miel]**

26 WÓZEK, ARMATA I SEKSLĘGNIARKA

KILLER 7

Czy w osłupienie bardziej wprawiło mnie to, że do przodu poruszam się trzymając X? Czy może to, że podczas wyboru odnogi, w którą skręcałem, ekran usłużnie pękał? A może to, że specjalną umiejętnością Kaede jest podcięcie sobie nadgarstków; że wskazówek udzielał mi obdarzony metalicznym głosem i opuszczający się na sznurze błazen; w misjach wspierała mnie nieżywa ofiara mojego bohatera; albo to, że główny bohater poruszał się na wózku inwalidzkim (w którym chował prawdziwą armatę) co nie przeszkadzało mu współżyć z pielęgniarką – dominą? Nie wiem. Ale wiem, że niewiele rzeczy przygotowało mnie na spotkanie z rzeczywistością Killer 7. I żadnego z momentów spędzonych przy tej chorej, chorej grze nie żałuję. Nawet jeżeli za bardzo ich nie ogarniam. **[ban]**

25 GIT LUDZIE, NIE GANGSTERZY

THE WARRIORS

Stary, kultowy film – nowa, kultowa gra. Kultowa może niekoniecznie dla graczy, ale powinna stać się wyznacznikiem jakości dla każdego, kto chce stworzyć grę na filmowej licencji. Rockstar po prostu genialnie rozwinął fabułę filmu – jest spójna, pasuje do klimatu i przybliża postacie bohaterów . Za to respekt dla nich. Na dokładkę świetnie wpleciono w grę mini gierki, w stylu tej, w której kradnie się radia z samochodów kręcąc kółka analogiem. No i jest jeszcze akcja z kapusiami – gdy jakiś gorliwy obywatel dostrzeże, że łamię prawo – od razu pędzi do budki telefonicznej i dzwoni po gliny. Co ja na to? Doganiam delikwenta i wybijam mu z głowy takie pomysły. Najlepiej bejsbolem. I niech Was nie zwiodą głupawe stroje gangoli – tu wszystkie sprawy załatwia się honorowo – piąchami, pałami lub nożami, a nie siejąc w pijanym widzie z uzi do wszystkiego co się rusza. **[mac]**

24 DWÓCH TAKICH MNICHOW

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Po piętnastu minutach z tą grą, mój Viewtiful Joe wyjechał wreszcie na zasłużony urlop. Od początku wiedziałem, że Shaolin Monks nie będzie kolejnym (z roku na rok coraz słabszym) mordobiciem ze stajni Midway, a czymś zupełnie świeżym. I powiem krótko. Jeśli dziesięć lat temu znaliście bohaterów Mortal Kombat na pamięć, wszystkie Fatalities wstukiwaliście bez najmniejszego zająknięcia, a lekturę Secret Service zaczynaliście od Kombat Korner, to wraz z Shaolin Monks przypomnicie sobie to wszystko! Nowy Mortal Kombat ocieka staroszkolnym klimatem, koncentruje się na postaciach, które znacie i kochacie – miejscach, które służyły Wam lata temu jako tereny do walk. Idea połączenia platformówki i chodzonego mordobicia sprawdziła się cholernie dobrze, a kiedy wykrzeszecie 40-hit Kombo – gęby uśmiechną się Wam po same uszy! Oto PRAWDZIWY Mortal Kombat! Nie kolejna podróbka. **[matt]**

22 JEDYNY TAKI TEATR

PSYCHONAUTS

W głowie gwiazdy filmowej zalęgły się czarne myśli, przedstawione w postaci teatru, w którym najważniejszą aktorką jest zakompleksiona piękność z głosem przepitego cwaniaczka, a jakiekolwiek oznaki miłej atmosfery pracy psuje spasiony, stale narzekający krytyk. Na domiar złego na życie aktorów czyha tajemniczy fantom, a żeby go powstrzymać należy pokonać jeden z najbardziej niesamowitych poziomów w historii gier – akcja toczy się ciągle na scenie, a jedyne, co się zmienia, to dekoracje.
Pomysłowych miejscówek w Psychonauts jest więcej, a autorom należą się brawa również za kapitalny, inteligentny humor pokazujący, że w platformówkach jest miejsce na coś więcej niż conkerowe żarty. **[miel]**

21 WYCIE SYREN W ODDALI

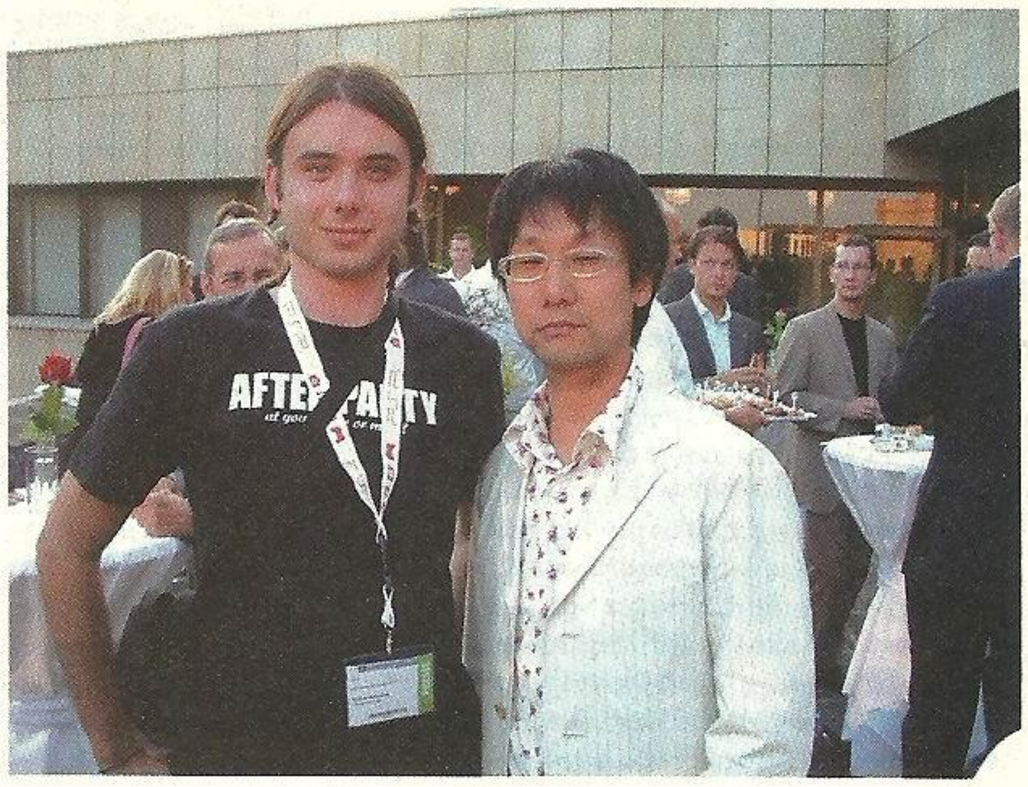
NEED FOR SPEED MOST WANTED PL

Może NFS: Most Wanted nie odbiega za bardzo od stylu NFS: Underground, bo jedyną poważniejszą różnicą jest to, że dzieje się w dzień, ale ma nad kuzynem jedną ogromną przewagę. A w naszym kraju nawet dwie. Pościgi policyjne są po prostu niesamowite. Od razu przypomniały mi się czasy pierwszego Drivera, gdzie policjanci nie odpuszczali dopóki mogli jechać, pościgi były długie, a adrenalina buzowała w żyłach – i tam i tu najsłodszą muzyką dla mych uszu był charakterystyczny, gasnący jęk zepsutej, policyjnej syreny. Dla samych tylko pościgów warto w Most Wanted zagrać. **[mac]**

23 DOBRY DOTYK BAWI CAŁE ŻYCIE

TEST NINTENDO DS I SUPER MARIO 64 DS

Chwile tuż przed pierwszym uruchomieniem DSa były wypełnione niepewnością. Opinie napływające ze świata nie dawały jednoznacznej odpowiedzi, w jakich barwach maluje się przyszłość handhelda. Jednak bardzo szybko przekonałem się, że nie ma się czego obawiać. Zachwyciły mnie przede wszystkim dwie rzeczy, obie dotyczące remake'a Super Mario 64 i dema Metroid Prime Hunters. Po pierwsze zaawansowana i płynna grafika 3D, przebijająca wszystko, co do tej pory widziałem na kieszonkach (fakt, że zaraz nadeszło PSP). Druga sprawa to sterowanie za pomocą touch screena, które naprawdę się sprawdziło! Metroid pod tym względem okazało się poezją, a mini-gierki z Maria potrafiły wciągnąć w równym stopniu, co główna przygoda. Byłem (i jestem) dosłownie olśniony DSem i cieszę się, co pokazał czas, że nie bezzasadnie. **[kx]**



20 FOTKA Z HIDEO

GAMES CONVENTION 2005, LIPSK

Już sam wyjazd do Lipska na Games Convention i w związku z tym możliwość przetestowania dziesiątek nowych gier przyprawiał mnie o szybsze bicie serca. Ale chwilę, gdy okazało się, że dwa metry obok mnie stoi ojciec MGS, zapamiętam do końca życia. Nie, naprawdę nie chodzi o to, że się chwalę, ale to niesamowite uczucie podejść do twórcy ukochanej serii i... nie móc odezwać się słowem z wrażenia. Dobrze, że Matt był w pogotowiu i wskazując na aparat zaprosił Kojimę na małą sesję zdjęciową. OK, tak naprawdę Hideo sam się prosił o te fotki, więc się zgodziliśmy, chociaż paliło nam się na koncert praskiej orkiestry symfonicznej. Powiedziałbym, że to szok usłyszeć „Theme of Laura" z Silent Hill 2 w wielkiej sali koncertowej, ale po co?
I tak już mnie nie lubicie ;)
[miel]

19 RIDGE RACER W KIESZONIE

TEST IMPORTOWANEJ PLAYSTATION PORTABLE

O tak. Ridge Racer był idealnym tytułem, aby przy jego pomocy demonstrować potęgę przenośnej konsoli Sony. Wiecie – człowiek, który całe życie tyrał w gry na GameBoyu i telefonach komórkowych, nie był w stanie dobrze przygotować się na szalone, trójwymiarowe obrazy, którymi zaatakowało go PlayStation Portable. Pierwszym tytułem, jaki sprawdziliśmy na importowanej z Japonii konsolce był Ridge Racer – i słowo daję, że grali w niego wszyscy, nawet panowie i panie, którzy wyścigów specjalnie nie lubią. Każdy, no po prostu każdy chciał na własne oczy przekonać się o trójwymiarowych możliwościach tego sprzętu i sprawdzić, czy konsola jest tak mocna, jak wszyscy o niej mówili. Życzyłbym sobie, aby wśród nadchodzących gier na PSP znalazł się kolejny kamień milowy pokroju Ridge Racera. Tytuł, który sprawi, że ludzie ponownie dostaną histerii na punkcie tej konsoli. **[matt]**

18 HIPNOTYCZNY TRANS

LUMINES

Lumines Tetsuyi Mizuguchiego na pierwszy rzut oka są zwykłą wariacją Tetrisa, ale wizualna i muzyczna wyobraźnia japońskiego mistrza gier niezwykłych sprawiła, że gra wciąga jak ruchome piaski. Przekonałem się o tym, gdy spędziłem w niemal całkowitym bezruchu grubo ponad dwie godziny, jak zahipnotyzowany wpatrując się w ekran PSP, z którego w rytm transowej muzyki dudniącej w słuchawkach znikały w rozbłyskach światła kolejne kolorowe kwadraciki. Zaprawdę, siła tej gry jest po prostu niewiarygodna – po tej sesji byłem wprawdzie cały zdrętwiały, ale zadowolony. Mizuguchi udowodnił, że nawet grę logiczną można „ubrać" tak, że będzie nie tylko wyzwaniem dla szarych komórek, ale także doznaniem estetycznym. Czekam na jego kolejne projekty. **[mac]**

17 TALOS I JEGO DRUŻYNA

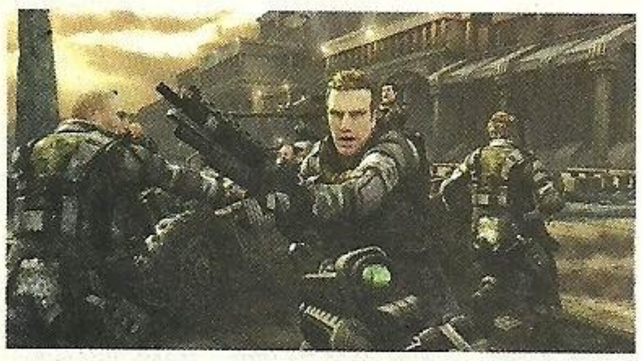
SPARTAN: TOTAL WARRIOR PL

Sam początek gry, pierwsza misja. Obserwujemy spektakularny przelot kamery nad miastem, a także widzimy to, co dzieje się za jego murami. A tam... Setki nieprzyjaciół maszerujących w równych szykach. Walka nie zapowiada się fair. A po chwili mamy możliwość podziwiać puszczone wodze fantazji autorów. Oto bowiem w stronę broniącego się coraz słabiej miasta maszeruje wielki mech, Talos, przypominający jako żywo jednego z rzymskich piechociarzy. I choć walka z nim przy pomocy balist nie jest może tak spektakularna, jak widok kroczącego w otoczeniu żołnierzy kolosa, to już pierwszych kilka minut gry pokazuje, że dobrą i widowiskową grę poznaje się po tym, jak się zaczyna, a nie jak się kończy. **[gul]**

16 INTERKONTY-NENTALNY DRIFT

MARIO KART DS

Uważne wertowanie instrukcji. Kilka ustawień na komputerze. Nerwowe oczekiwanie na połączenie. I wreszcie jest! Pierwsza gra online spod ręki Nintendo, czyli Mario Kart DS. I nie ma znaczenia, że czterech graczy zamiast ośmiu, że konsola sama dobiera przeciwników, że zabrakło chat rooma, kiedy uczestniczy się w pewnego rodzaju rewolucji. Pokonując swój pierwszy zakręt „w sieci", wysyłając pierwszy pocisk i przekraczając po raz pierwszy linię mety miałem świadomość, że oto w historii mojej ulubionej firmy zaczął się nowy rozdział. Od tego momentu mogę mieć uzasadnioną nadzieję, że zagram w moje ulubione tytuły z ludźmi z innych krajów czy kontynentów! A sam Mario również nieźle się broni i wraz z Animal Crossing przekonał przeszło trzy miliony osób do skorzystania z Nintendo Wi-Fi Connection. Co, jeśli dobrze się orientuję, jest konsolowym rekordem. Widać, że ich internetowa polityka „łatwo i tanio", a właściwie „łatwo i za darmo" sprawdza się doskonale. **[kx]**



15 -TEN- TRAILER

TRAILER KILLZONE NEXT-GEN

Pamiętacie? Nie wierzę, że ktoś nie pamięta. To Konferencja Microsoftu otwierała tegoroczne E3 i nie była zła, bo i gierki niebrzydkie, i sporo ich... Ale to, co następnego dnia odpaliło Sony ze swoją prezentacją, to majstersztyk. Trailer nowego Killzone zmasakrował, wgniótł w ziemię i rzucił na kolana absolutnie cały grający świat. Nieprawdopodobna grafika i animacja postaci, efekty rodem z Hollywoodzkiego filmu akcji, tyle że można by z pięć leveli normalnego shootera fpp nimi obdzielić... A wszystko to wciśnięte w jeden trailerek. Który zresztą po jakimś czasie okazał się jedynie wyobrażeniem tego, jak będzie wyglądać Killzone nowej generacji. Czyli, nazywając sprawę po imieniu, po prostu renderowanym filmikiem. Ale tego dnia szczęki opadały, internet sie gotował, fora wrzały od komentarzy. I gdyby Sony pokazało wtedy grywalną, tak wyglądającą grę, Microsoft mógłby już spakować swoje zabawki. **[gul]**

13 SMUTEK I SZACUN

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

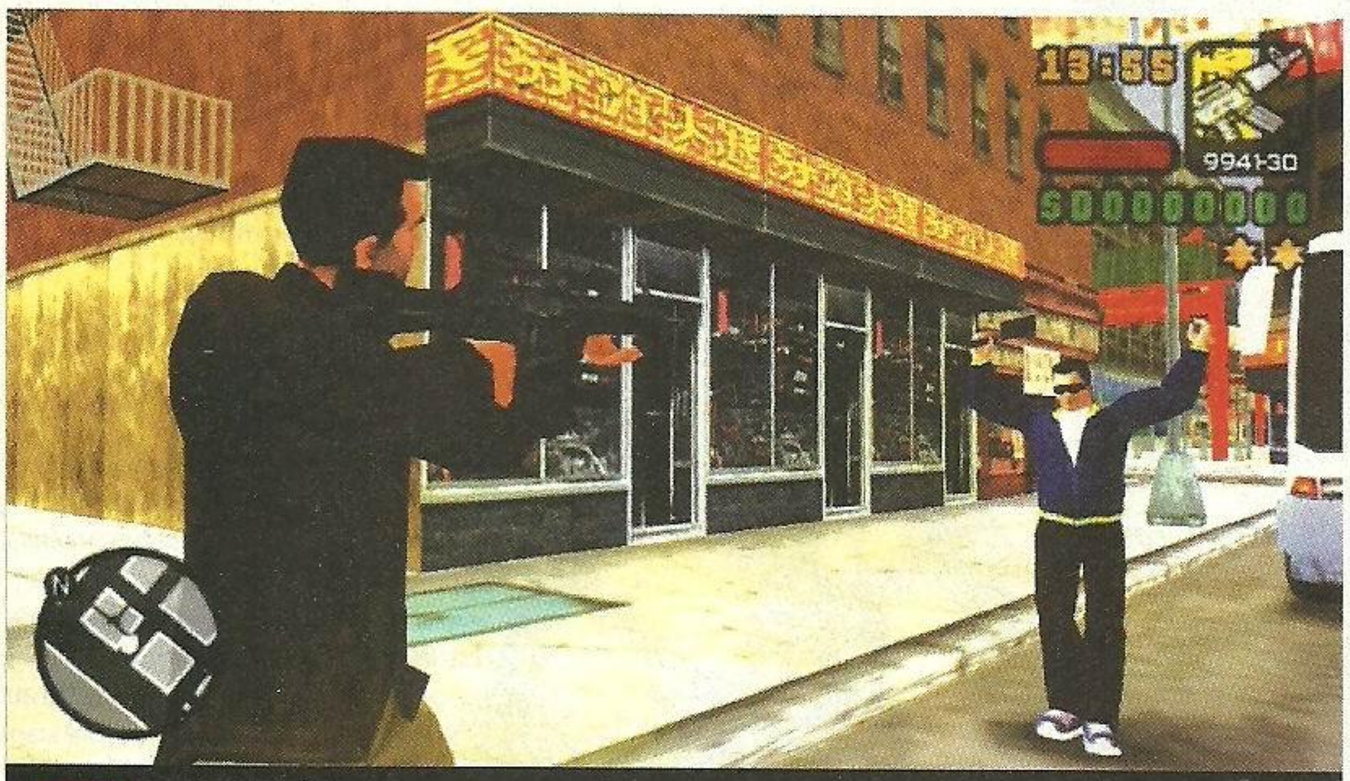
Mężczyzna w mundurze idzie pewnym krokiem przez cmentarz w kierunku grobu osoby, którą darzył uczuciem, którego nie da się opisać słowami. Zatrzymuje się, kładzie kwiaty i broń przy nagrobku, po czym staje na baczność i salutuje. Kamera pokazuje z bliska jego twarz, więc wyraźnie widać jak po lewym policzku spływa łza. Jedna, samotna łza, być może będąca ostatnią oznaką jakichkolwiek uczuć – tak, ten gość już nigdy nie będzie dobry i do końca swojego życia będzie dążył do tego, by za wszelką cenę ukarać ludzi odpowiedzialnych za to, co się stało.

Być może w Snake Eater nie było równie ciekawych i niezapomnianych bossów, jak w pierwszej części gry, a fabuła rozwijała się trochę leniwie, ale wszystko to zostało wynagrodzone w tych kilkanaście minut dzielących spotkanie na łące pełnej białych kwiatów od ostatniej łzy. Gdy zrozumiałem, że muszę nacisnąć spust, nie mogłem opanować emocji i powiedziałem na głos, że Hideo, nie miał prawa mi tego zrobić. Ale właśnie wtedy znowu zrozumiałem, co jest pięknego w grach – możliwość uczestniczenia w wydarzeniach, bycia nieodłączną ich częścią. Przez chwilę rozumiałem, co czuł Jack i za to twórcom MGS3 należy się dozgonny szacun. **[miel]**

12 JAK RÓWNA Z RÓWNĄ

METROID PRIME 2: ECHOES

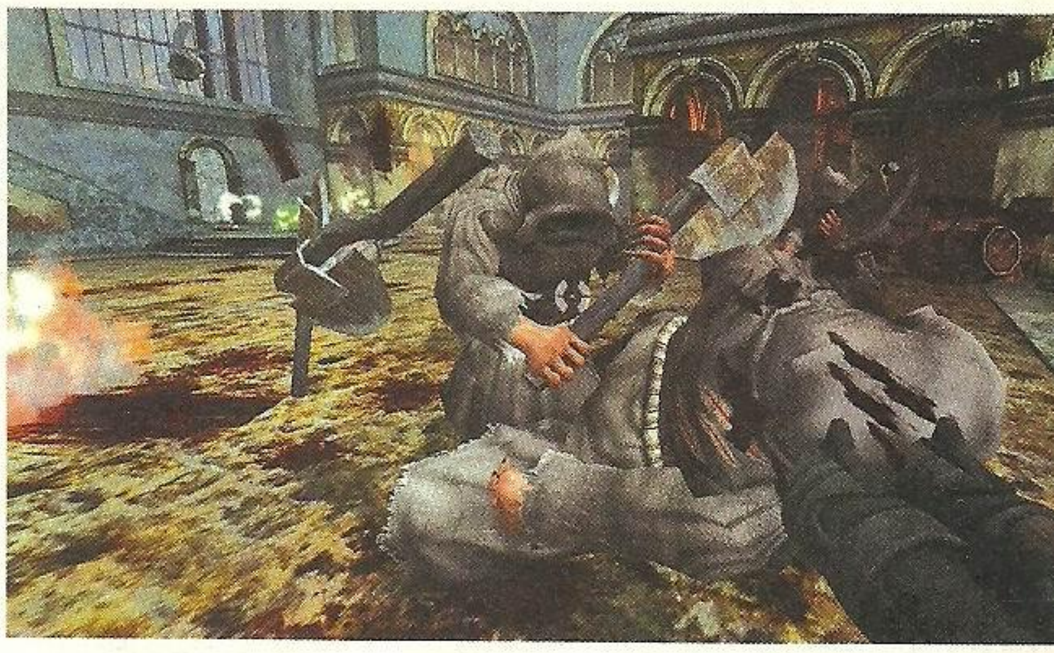
Dark Samus – postać, która budziła jednocześnie strach i fascynację. To nie był kolejny wielki, powolny boss, który tak naprawdę głównej bohaterce mógł zrobić co najwyżej trwałą. To nie było przerażające monstrum, w rzeczywistości bezbronne jak niemowlak. Nie była również kopią prawdziwej Samus. Można powiedzieć, że stanowiła jej lepszą wersję: szybsza, silniejsza, z szerokim wachlarzem unikalnych ruchów. Nigdy nie zapomnę pojedynków, po których w grze zostawały tylko płonące zgliszcza, a w życiu spocone dłonie i bolące palce. I choć w swojej karierze gracza spotkałem się z trudniejszymi przeciwnikami, tylko pojedynki z Dark Samus łączyły ze sobą potężną dawkę adrenaliny, rzadko spotykaną efektowność i poczucie, że starcie odbywa się na rzeczywiście równych zasadach. Nawet, jeśli to poczucie było fałszywe. Na dodatek gra budowała wokół niej wspaniałą atmosferę tajemnicy i strachu, przez co z utęsknieniem czekało się na kolejne spotkanie. W przeciwieństwie do kosmicznych piratów... **[kx]**



14 POWRÓT NA STARE ŚMIECI

GTA LIBERTY CITY STORIES

Szok. Ta gra wygląda identycznie, jak Grand Theft Auto 3 na PlayStation 2! Do teraz zastanawiam się, jakim cudem Rockstar tak sprawnie ominął przeszkody, które czyhają przecież na wszystkich ludzi programujących PlayStation Portable. Dziesiątki kręcących się po ulicach ludzi to nic, czego procesory PSP nie byłyby w stanie udźwignąć. No i miasta – jest ich aż trzy i są przeolbrzymie! Coś mi mówi, że jeszcze nie widzieliśmy prawdziwej mocy tej konsolki. **[matt]**



11 KILL UR PAIN

PAINKILLER

Podnoszę kołkownicę, wymierzam, pociągam za spust i patrzę, jak pocisk masakruje pięciu kapturzastych przeciwników naraz. Powtarzam akcję po raz drugi, dziesiąty i setny, a wszystko to przy pomocy joypada od pierwszego Xboxa! Grałem co prawda we wczesne demo i sporo elementów nie do końca ze sobą współgrało, ale wierzcie mi, że miło jest zobaczyć jedną z najlepszych gier PC, płynnie śmigającą na pudle Microsoftu. Ha, Painkiller nie tylko mi wypalił potężną dziurę w głowie. Dacie wiarę, że tytuł ten zarobił 10 milionów dolarów na całym świecie? Dzięki ogromnemu sukcesowi Painkillera, Adrian Chmielarz i grupa People Can Fly znaleźli się w panteonie najbardziej poszukiwanych programistów. Zapowiada się na to, że Painkiller na Xboxa również zbierze niemałe laury. Już wczesne demo (przed optymalizacją) śmigało bardzo płynnie, a liczba przeciwników nie uległa drastycznym redukcjom. Jak oni to zrobili? **[matt]**

10 PIERWSZY GOL DLA AS ROMA

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Crossowe podanie od Chivu przez całe boisko, Mancini przejmuje piłkę i nabiega z prawego skrzydła, kiwa obrońcę przeciwnika i dośrodkowuje na pole karne. Tam czeka już Totti, który pięknym wolejem pokonuje bramkarza. Piłka trzepocze w siatce, publiczność zgromadzona na trybunach unosi ręce w ekstazie... A ja skaczę przed telewizorem z radości – mój pierwszy gol w Pro Evolution Soccer 5 w walce z żywym przeciwnikiem przez internet. Szybko wciskam przycisk odpowiedzialny za wyświetlenie na ekranie zwycięskiego okrzyku („Tooooottttiiiiii!") i zabieram się za kolejną akcję. Już po miesiącu obecności na rynku Pro Evolution Soccer 5 miał blisko trzydzieści tysięcy zarejestrowanych użytkowników, a ich liczba stale wzrasta. Wejście PESa w sieć, to jedna z najwspanialszych rzeczy, jaka mogła przydarzyć się fanom tej zasłużonej serii. **[gul]**

09 MOJA PIOSENKA

SINGSTAR 80's PL

Kiedy człowiek uznaje że ma już wykształcone pewne nawyki, poglądy i zainteresowania, nie lubi sam siebie zaskakiwać. Wierzcie mi. Dlatego moment, w którym rozgrzany i lekko zachrypnięty po godzinie spędzonej z mikrofonem w ręku, z dumą ujrzałem wynik ocierający się o 9000 na kawałku George'a Michaela i zrozumiałem, że uwielbiam śpiewać, trochę zbił mnie z tropu. I zrozumie to każdy kto zagrał w jakiegokolwiek SingStara. Ale – cholera – podobało mi się.

Nie sądziłem, że coś będzie w stanie przebić ten moment, do czasu kiedy w spolszczonym SingStarze 80's zaśpiewałem Bananowy Song. Wydarzenie miało miejsce na imprezie otwierającej PlayStation Experience, halą pokazowa była jeszcze wtedy pusta. Tylko ja, mikrofon i… Elektryczny śpiewający obok. I chociaż wynik powiedział mi, że ścieżkę kariery obrałem właściwą, to wiedziałem, że tego dnia nie istnieje Ryszard Rynkowski. Nie tam, w hali Expo. **[ban]**

08 JĘZYK POLSKI UBER ALLES

URODZINOWA PRZYGODA KUBUSIA PUCHATKA, STUART MALUTKI 3, HARRY POTTER I CZARA OGNIA

Gdy Kubuś Puchatek i narrator zagadali do mnie głosami, którymi od lat mówią w animowanych filmach, ucieszyłem się, jak nigdy. Gdy myszowaty Stuart Malutki zrobił to samo, wzruszyłem się dosadnie.

A gdy Harry, Ron i Hermiona zaczęli przekrzykiwać się naparzając różdżkami w ciemnym lesie, mało nie dostałem zawału. Nareszcie! Po latach czekania gry konsolowe zaczęły ukazywać się w polskiej wersji językowej z pełnym dubbingiem! I proszę nie krzywić mi się tu, że to gry dla dzieci. To właśnie ich rodziców trzeba przekonać, że na konsoli też jest rozrywka dla najmłodszych, że po polsku, że dubbing... Dzieci dorosną z konsolą u boku, a jak wiadomo – to one są przyszłością narodów! **[gul]**

07 TRZY DNI NA SARDYNII

ELIMINACJE I MISTRZOSTWA EUROPY W PRO EVOLUTION SOCCER 4

Wyjście na boisko przeciwko reprezentacji składającej się z twórców PESa, oglądanie na żywo zmiany gościa z napisem „Seabass" na koszulce i zwycięstwo 2:1 po dramatycznym spotkaniu – to wszystko brzmi trochę jak sen ogarniętego obsesją Pro Evo fana, który kończy się na prześcieradle. Na żywo – jest po prostu nierealne. Podobnie jak towarzyszenie Eśkowi i Sebie w ich zmaganiach z czołówką europejskiej sceny Pro Evo i bycie świadkiem zwycięstwa tego pierwszego. To było fantastyczne, szczególnie po tym, jak Esiek w pierwszym meczu pechowo przegrał pięcioma bramkami, a drugie spotkanie w grupie rozpoczął od karnego przeciwko sobie. Ale pomimo, że te dwa wydarzenia były niezwykłe, z Sardynii zabiorę jeszcze jedno. Esiek nie grał przed mistrzostwami żadnych sparringów, ale w pewnym momencie dał się uprosić i jego Anglia wybiegła naprzeciwko mojej Argentyny. I wiecie co? Nie zanosi się, żebym kiedykolwiek miał zapomnieć wynik, jaki z mistrzem Europy udało mi się uzyskać na kilka godzin przed zdobyciem przez niego tytułu. **[ban]**

06 Z DESZCZU POD RYNNĘ

RESIDENT EVIL 4

Moje tętno zbliża się do stu pięćdziesięciu. Uciekam Leonem z pełnej opętanych wieśniaków wioski. Nerwowo patrzę, czy Ashley, córa prezydenta, trzyma się blisko mnie. Przeciwników nie ubywa, amunicji natomiast jak najbardziej. Zewsząd słyszę nawoływania wrogów, co chwila któryś z nich upada w fontannach posoki pod naporem ognia z moich pukawek, ale na jego miejsce natychmiast wskakuje następny z wrzaskiem nie pozostawiającym złudzeń, co do jego intencji – Leon Kennedy ma zginąć, a Ashley Graham trafić do niewoli. Tak, jak życzy sobie tego Lord Saddler. W końcu para uciekinierów przedostaje się przez zwodzony most do zamku i podnosząc go – odcina drogę pogoni. Oddycham z ulgą, lecz po chwili wiem już, że raczej nie znajdę tu azylu. Wyraźnie zaakcentował to ubrany w czerwone szaty kapłan, wydając swoim podwładnym rozkaz uśmiercenia mnie przy pomocy katapulty. Cóż, mówi się trudno – biorę głęboki wdech, zaciskam dłonie na padzie, Leon zaciska swoje na shotgunie i ruszam(y) do ataku. Jeszcze pożałują swoich durnych pomysłów z porywaniem córki prezydenta. Resident Evil 4 to jedna z najlepszych gier obecnej generacji konsol, a dla mnie pod wieloma względami kwintesencja dobrej gry wideo. Kto nie grał, ten trąba. **[blz]**

05 ŚWIT NOWEJ ERY

PREMIERA XBOX 360

Premiera każdej nowej konsoli budzi pozytywne emocje, a nowe, pachnące plastikową świeżością i piękne gry przykuwają do pada, który również jest kompletnie nowym doświadczeniem. Zaś ujrzenie na wielkiej plaźmie Kameo, NFS: Most Wanted, Call of Duty i Project Gotham Racing 3 odpalonych w wysokiej rozdzielczości, to po prostu niewiarygodna sprawa – opad szczęki gwarantowany, bo czegoś takiego jeszcze w świecie konsol nie widzieliśmy. HD Era zbliża się coraz większymi krokami, czy nam się to podoba (gosh! jak to wygląda!), czy nie (prawie cztery tysie za 26 cali LCD...).

Jednak na te ekstatyczne przeżycia cieniem rzucił się pewien poważny problem... Notoryczne problemy z kupieniem konsoli, gier, akcesoriów sprawiły, że większość graczy, którzy chcieli zobaczyć „trzysta-sześćdziesiątkę" pod choinką, musiało obejść się smakiem, albo kupić sobie w zamian coś innego. PS2, GCN, PSP lub NDS na przykład. Gry w HD i fajny bezprzewodowy pad oraz możliwość włączenia i wyłączenia konsoli bez ruszania się z kanapy, to jednak chyba nieco mało, by zrewolucjonizować rynek. Mimo tego, Xbox 360 jest dobrą i bardzo, bardzo mocną konsolą, co udowodnią nam nadchodzące gry, ale moim zdaniem wypuszczoną na rynek nieco jednak za wcześnie. Pośpiech bywa złym doradcą. **[mac]**

04 MR. SZPAKOWSKI I MR. SZARANOWICZ

FIFA 06 PL

„Dzień dobry państwu! Ze stanowiska komentatorów witają Włodzimierz Szaranowicz i Dariusz Szpakowski!" – na dźwięk tych słow i szumu stadionu walącego z głośników do naszego gierkowego stanowiska zbiegli się wszyscy obecni w redakcji, by w osłupieniu nasłuchiwać, co powiedzą Ci Panowie Dwaj. Polska ekstraklasa, możliwość poprowadzenia ulubionego zespołu po Puchar Mistrzów. Polskie teksty wyświetlane na ekranie. Wreszcie, ten długo oczekiwany polski komentarz. Jeszcze miejscami deko sztywny, jeszcze trochę jest do poprawienia, ale jak na pierwszy raz – cudo.

I to jest fajne. Ale jeszcze fajniejsze jest to, że największy dystrybutor gier na świecie ocenił potencjał polskiego rynku i uznał, że warto weń zainwestować. Że warto zrobić polską wersję FIFA 06. Że konsole w Polsce, tak samo jak na całym świecie, to przyszłość. **[gul]**

03 JIN I KAZ

KING OF IRON FIST TOURNAMENT

Pierwszy oficjalny, profesjonalnie zorganizowany przez dystrybutora turniej w grę konsolową wzbudził masę emocji. O tytuł Króla Żelaznej Pięści, podczas trwających niemal dwa miesiące eliminacji, rywalizowało prawie pięć tysięcy graczy z całej Polski. Ciężarówka zwana tekkentruck i jej wesoła obsługa, z Qoorą i Sanczo w rolach głównych, zwiedziła siedem największych miast w całym kraju, więc absolutnie każdy zainteresowany mógł wziąć udział w walce o wypasione, niespotykane do tej pory w turniejach nagrody. Mamy nadzieję przeradzającą się w pewność, że to dopiero początek takich akcji w Polsce. **[gul]**

02 FANI KONSOL POD JEDNYM DACHEM

PLAYSTATION EXPERIENCE 2005

Spryciarze z nas. Rozstawiając się na PlayStation Experience jako prasa, skombinowaliśmy dzień wcześniej przepustki, które wpuściły nas na halę Expo XXI jeszcze przed zwiedzającymi. Z tej perspektywy doskonale widać było tłumy, po prostu MASY zaintrygowanych graczy, którzy o dziewiątej rano tłoczyli się przy wejściu. Kiedy z jednej strony widzi się tak potężną falę graczy, a z drugiej – setki konsol gotowych na molestowanie, to jedno jest pewne – ta impreza nie ma prawa się nie udać! Do licha, PlayStation Experience to z pewnością jedno z największych wydarzeń, jakim przyglądaliśmy się w 2005 roku. Pewnie – było E3, Games Convention, pre-E3 w Londynie, ale... nagle cały ten pomysł zgromadzenia fanów konsol pod jednym dachem przypłynął także do Polski! Wspaniale było przejść się zatłoczoną halą i zobaczyć, jak ludzie z wypiekami na twarzach ugniatają nowego Ratcheta, Soulcalibura, Tekkena, Jaka, Genji'ego. A potem, w ramach odprężenia, sprawdzić, jak Ci sami ludzie rozrabiają w Buzz!, SingStar 80's, czy EyeToy Kinetic. PlayStation Experience nie było zwykłą wystawą. Zgodzicie się, że chodzenie po różnych stoiskach i patrzenie na ekrany okupowanych gier, to dobry sport na kilka godzin, ale nie na dwa dni. I Sony dobrze o tym wiedziało. Jeszcze więcej konkursów niż rok temu. Jeszcze więcej występów. Więcej nagród, zabaw i rozrywek nie do końca związanych ze światem gier. Spore wrażenie na pewno robił Qoora, szalejący po estradzie i zagłuszający partnerującego mu Mercedresa. Mocnym punktem wystawy były z pewnością konkursy i patrzenie, jak rozpromienieni ludzie opuszczają scenę z własnymi egzemplarzami PSP. Wstrząsająca, jak na polskie warunki, była liczba wystawionych konsol i nagłośnienie imprezy w mediach. A gdybyście tylko widzieli ten tłum opuszczających halę dzieciaków potrafiących zdemolować takie jedno stanowisko w żądzy wyrwania biednym redaktorom ostatnich plakatów... Szacun dla nich!
[matt]

01 MROCZNE SERCE KRATOSA

GOD OF WAR

Największy wygrzew minionego roku, huragan świeżości, kopalnia świetnych patentów i przefachowa rzeźnia. Żadne pochwały nie są za małe dla God of War – David Jaffe przebojem wbił się na Olimp twórców gier video z grą, która daje nam wszystko – jest przepiękna, brutalna i krwawa, wymagająca, wciągająca i zaskakująca. Gdy pierwszy raz doszedłem do walki z pierwszym bossem – Hydrą, długo nie mogłem się pozbierać i wykombinować co tu zrobić, by ją pokonać. Tym bardziej, że audio miałem rozkręcone na maksa, więc każdy ryk Hydry prawie zrzucał mnie z kanapy. A potem... potem zająłem się usuwaniem migdałków minotaurom i likwidowaniem łupieżu u meduz – pierwsze za pomocą noża, a drugie – nieodwołalnie, bo razem z głową. Ilość akcji, które powodują opad szczęki jest w God of War po prostu porażająca. I mówię to ja, któremu Devil May Cry zupełnie się nie spodobał. Jaffe zrobił slashera, w którym nareszcie nie trzeba przymykać oczu na ewidentne bishoneństwo bohatera, by genialnie się bawić. [mac]

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: KWIECIEŃ – US
KONSOLE: PLAYSTATION 2

DIRGE OF CERBERUS

EKSPLOATACJA ŚWIATA FINAL FANTASY VII

„Podoba mi się prawdziwe zakończenie Final Fantasy VII – to, w którym nie ma już ludzi" – YOSHITSUNE KITASE, SQUARE ENIX

Dziewięć lat po tym, jak Final Fantasy VII rozpętało prawdziwy szał na japońskie gry RPG, czwórka bezpośrednich następców tamtej gry spróbuje powtórzyć ten sukces. Zgodzicie się, że Final Fantasy to jedna z najsilniejszych i najchętniej kupowanych serii na świecie, ale popularność swą zawdzięcza przede wszystkim miłości, jaką wszyscy obdarzyliśmy siódmą część gry. I choć kolejne opowieści ze świata Final Fantasy również cieszyły się niemałym uznaniem (no, może poza zbyt kobiecym FFX-2 i mocno zagmatwanym FF: Crystal Chronicles), Square Enix doskonale wiedziało, że gracze tęsknią i nie przestaną tęsknić za Cloudem, Tifą, Vincentem i Sephirothem, dopóki ponownie nie zobaczą ich na ekranach telewizorów.

Dziewięć lat minęło od momentu, kiedy Cloud zabił Sephirotha, a na Midgar runął olbrzymi meteor – dokładnie tyle czasu potrzebował zespół Square Enix, aby zrealizować nowy projekt o nazwie „Compilation of Final Fantasy VII". Kompilacja jest tym, na co według „kwadratowych" czekaliśmy od dziewięciu lat – czterema zupełnie nowymi opowieściami, których akcja nadal toczy się w świecie siódmego Finala. Dzięki tym historiom mamy szansę poznać dalsze losy Clouda (FFVII: Advent Children), zgłębić

całą prawdę o Vincencie (Dirge of Cerberus: FFVII), sprawdzić, kim naprawdę był kolega Clouda – Zack (Crisis Core: FFVII) oraz co wydarzyło się sześć lat przed tym, jak Sephiroth rozpoczął swą prywatną krucjatę przeciw światu (Before Crisis: FFVII). Czy taka kompilacja odniesie sukces? Prawdopodobnie tak. Sam tylko film FF: Advent Children w pierwszym miesiącu sprzedaży rozszedł się w nakładzie siedmiuset tysięcy egzemplarzy! Następny w kolejce czeka Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII – strzelanka tpp na PlayStation 2, w której główną rolę zagra Vincent Valentine. Japońską wersję gry zdobyliśmy w dniu premiery i trzeba przyznać, że Square zagrało tym razem dosyć odważnie i nieco ryzykownie.

LAMENT CERBERA

Wygląda na to, że Dirge of Cerberus to kolejny, trzeci już atak Square Enix na świat Final Fantasy VII. Z jednej strony firma otwarcie przyznaje w ten sposób, że nie jest w stanie stworzyć tytułu mocniejszego niż stara, dziewięcioletnia gra i dlatego będzie odtąd żerować na jej olbrzymiej popularności. Z drugiej jednak strony, fani powinni się cieszyć, bo wraz z Cerberem pojawia się świetna okazja, aby lepiej poznać świat najlepszego ze wszystkich Finali i dokładniej przekopać jego

BOHATEROWIE DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Czymkolwiek jest organizacja Deep Ground Soldiers, na pewno zaatakowała miasto Kalm w poszukiwaniu Vincenta. Agresor nie przewidział jednak, że Vince nie jest zwykłym człowiekiem, a stawiając opór zdolny będzie dokonać ogromnych zniszczeń. Uzbrojony w ciężki kaliber Vincent wychodzi na ulice miasta.

Na razie niewiele wiadomo o Yuffie, poza tym, że występuje w intro do Dirge of Cerberus. Można co prawda spekulować, że Vincent ma wobec niej dług wdzięczności (dziewczyna ratuje mu... życie?), a jej natura wojownika idealnie pasuje do charakteru całej gry, ale jeszcze przekonamy się o jej nowej roli.

Azul to jeden z osiłków prześladujących głównego bohatera od początku, aż do końca gry. Niestety, nie wiadomo o nim nic więcej poza tym, że nie lubi Vincenta, a jako broni używa wielkiego działa czołgowego. Azul po hiszpańsku oznacza kolor niebieski – wiemy również, że facet wystąpi w grze Before Crisis: FFVII.

Smutna prawda jest taka, że ze wszystkich gadających zwierząt, jakie przewinęły się przez Final Fantasy VII, Cait Sith był jedyną maskotką, która załapała się do obsady Dirge of Cerberus. Tym razem kot nie wystąpi już w roli szpiega Shinry – jego obecność będzie miała raczej charakter czysto komediowy.

Reeve Tuesti, jeden z szefów organizacji ShinRa. Reeve stoi na czele organizacji WRO i przez całą grę stara się pomagać Vincentowi. Tuesti to niezwykle zapracowany człowiek, przynajmniej od momentu, kiedy Deep Ground Soldiers wypełzło na powierzchnię ziemi. Aha, Reeve kontroluje Cait Sitha.

■ Mimo iż każda część Final Fantasy może pochwalić się nowymi projektami ciuchów, broni i pojazdów, tym razem dosyć mocno daje się odczuć miłość Tetsuyi Nomury do Gwiezdnych Wojen. Popatrzcie tylko na te skutery.

■ Role „tych najgorszych ze wszystkich złych" przypadły Azulowi (mięśniak) i Shelke (mała). Ich gęby pojawiają się na każdym kroku, ale Vincent nie zawsze jest w stanie zrobić im krzywdę. Pytacie o rozmiar butów Azula?

zakamarki. Pytanie tylko, czy logo „Final Fantasy VII" pojawiające się przy każdej nowej grze ze stajni „kwadratowych", nie doprowadzi w pewnym momencie do przesytu...

Mimo iż strzelanka tpp, to jeden z ostatnich gatunków gier, o jakie podejrzewałbym Square Enix, pomysł na Dirge of Cerberus nie jest niczym nowym. „Świat Final Fantasy zawsze idealnie pasował nam pod strzelankę." – mówi Yoshinori Kitase, jeden z czołowych twórców – „Bohaterowie tej serii posługują się przecież magią, pistoletami i bronią białą". Musicie wiedzieć, że Yoshinori Kitase jest równocześnie miłośnikiem shooterów fpp, a za dwie najlepsze gry tego gatunku uważa Half-Life 2 oraz Battlefield 2: Modern Combat. Zdziwieni? Ja byłem. Być może zastanawiacie się dlaczego bohaterem gry został właśnie Vincent, ale i na to twórca ma przygotowaną odpowiedź. „Przyznam, że na samym początku zastanawialiśmy się nad Yuną z FFX, a przez moment myśleliśmy także o Irvinie z FFVIII." – mówi Kitase – „Wybór padł jednak na Vince'a, bo poza ogromną mocą i potencjałem, nosi w sobie również mnóstwo bólu i tajemnic." Cóż, jakby nie patrzeć, Vincent poddawany był w przeszłości dziesiątkom chorych eksperymentów przeprowadzanych przez profesora Hojo, no i pokochał kobietę, która urodziła Sephirotha. Jednak decyzja o uczynieniu z wampira głównego bohatera gry jest też nieco dziwna. W końcu Vince nigdy nie był ważną postacią dla świata Final Fantasy, a siódmą część gry można ukończyć nie wiedząc nawet o jego istnieniu. Dirge of Cerberus rzuca jednak sporo światła na przeszłość naszego nie-do-końca-umarłego przyjaciela i udowadnia, że ten shooter mógł mieć tylko jednego bohatera. A poza tym – granie smutnym, wiecznie cierpiącym wampirem jest i zawsze będzie strasznie fajne.

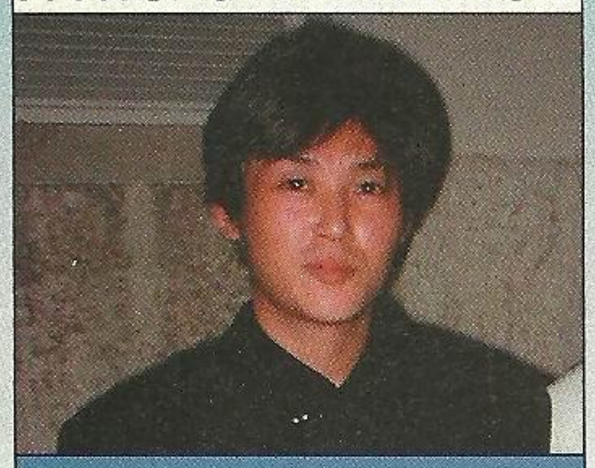
POCZĄTEK

Akcja gry zaczyna się dokładnie w tym momencie, w którym kończy się fabuła Final Fantasy VII. Za kilka chwil ogromna skała uderzy w Midgar, więc ludzie uciekają gdzie pieprz rośnie. Na przekór wszystkim panikarzom, Vincent postanawia przeczesać miasto i upewnić się, że Hojo naprawdę nie żyje. Wspina się zatem na wieżę, gdzie profesor przegrał walkę z Cloudem, ale bijące zewsząd pioruny, eksplozje i wichura uniemożliwiają mu dobicie ledwo ciepłego szaleńca. Sprytny dziadyga, zanim umarł, zdążył uruchomić tajny program o nazwie Deep Ground Soldiers. Vince nie dowie się jednak szybko o tym projekcie – a przynajmniej nie do momentu, kiedy trzy lata później Deep Ground Soldiers zaatakują i zdziesiątkują miasteczko Kalm. Wierzcie mi, że dosyć ciężko śledzi się fabułę japońskiej gry, która dopiero za pół roku doczeka się zrozumiałej wersji. Co prawda nie trzeba znać kanji, żeby zobaczyć, jak atakujący miasto żołnierze natrafili na jednoosobowy opór w postaci Vincenta, ale... zdajecie sobie sprawę, że skoro grę robi Square Enix, to będzie ona obfitowała w mnóstwo przemyśleń i rozterek głównego bohatera, prawda?

Dirge of Cerberus rozpoczyna się najlepszym renderowanym filmem, jaki do tej pory powstał na potrzeby gry. Ogromna ilość drobnych szczegółów, obłędna animacja postaci, nieprawdopodobna płynność i naturalność ich ruchów – Square Enix w dalszym ciągu opłaca

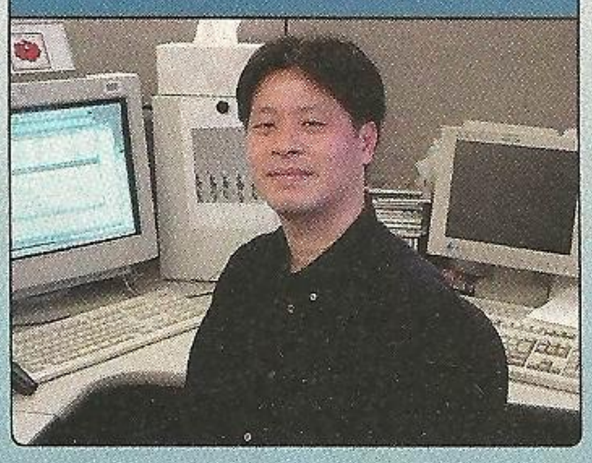
Przeszukując opcje Dirge of Cerberus napotkacie możliwość odłączenia joypada i wykorzystania do gry zestawu mysz + klawiatura. Muszę przyznać, że w tym momencie zabawa zmienia się o 180 stopni. Vincentem ruszamy się używając klawierki, zaś mysz służy do namierzania i strącania celów. Z całym szacunkiem do Dual Shocka 2 – jego przydatność w strzelankach fpp/tpp jest mocno ograniczona. Gryzoniem gra się lepiej.

A TWÓRCY FFVII NA TO...



Tetsuya Nomura: Dziewięć lat to bardzo długi czas, więc projektując postacie do Final Fantasy VII: Advent Children, a potem do Dirge of Cerberus musiałem (i chciałem) uczynić je bardziej realistycznymi. Nie wystarczyło po prostu dodać im lat, bo wówczas moje pociechy przypominałyby bandę marionetek nieudolnie zawieszonych na sznurkach. Tym, co definitywnie musiałem zrobić, było nadanie im głębi. Innymi słowy – nie chcę już komiksowych ludzików, a bohaterów przypominających ludzi. Być może nie wiecie, ale nigdy nie myśleliśmy o Advent Children jako długim, pełnometrażowym filmie. A gdzie tam. Projekt na początku miał być jedynie dwudziestominutowym filmikiem, ale szybko zdaliśmy sobie sprawę, że nie zmieścimy naszej wizji sequela do FFVII w tak krótkiej produkcji. Czy robienie gry różni się od robienia filmu? Z mojej perspektywy – nie bardzo. W obu przypadkach musiałem włożyć w projekty serce i zawodowe doświadczenie, aby przekazać pewne emocje. Pewnie, część widzów może powiedzieć, że film w przeciwieństwie do gry stawia bardziej na akcję, niż emocje, ale... zastanówcie się. Po pierwsze, w świecie Final Fantasy akcja nie jest niczym nowym i ciągle coś się w nim dzieje. Po drugie, każda walka niesie w sobie pewne przesłanie. Aha, zawsze dumny będę z Clouda, jako bohatera gry. Mało mówi, ale każde jego słowo niesie w sobie dużo prawdy i głębokiego przekazu. Takie przeciwieństwo Tidusa.

Yoshinori Kitase: Final Fantasy VII na PS one był dla mnie ważny z kilku powodów. Po pierwsze, siódma część to jednocześnie pierwszy Final wykonany w technice 3D. Byłem naprawdę ciekaw, jak seria wytrzyma przejście z 16-bitów na 32. Po drugie zaś, miałem wybór – mogłem pracować nad grą, która kontynuowałaby wątek któregoś z sześciu poprzednich Final Fantasy, albo zająć się tym zupełnie świeżym projektem. Bez namysłu zabrałem się za Final Fantasy VII i... okazuje się, że była to moja szczęśliwa siódemka. Myślicie, że miałem pojęcie o skutkach mojej decyzji? Nie, nie miałem. Nawet dziś, dziewięć lat po premierze gry nadal jestem w szoku, że stała się ona dla graczy czymś w rodzaju symbolu. Podobnie, jak Tetsuya Nomura, ja także bardzo lubię Clouda, choćby dlatego, że nie jest typem Supermana, czy innego megaherosa. Sprawa śmierci Aeris jest trochę skomplikowana. FFVII od początku miał trójkę silnych bohaterów – Clouda, Barreta i Tifę. To jasne, że jedno z nich musiało zginąć, ale... no właśnie – kto? Cloud odpada, Tifa też, a Barret to zbyt oczywisty wybór. Długo myśleliśmy, czyja śmierć wywoła najwięcej emocji i... wybór padł na Aeris. Wierzcie mi, że poprzedziłem tę decyzję wielogodzinną rozmową z Tetsuyą...



CRISIS CORE: FFVII

„Ludzie chcą opowieści o Zacku." – mówi Yoshinori Kitase – "a ja mam zamiar spełnić ich oczekiwania." Wraz z Crisis Core: Final Fantasy VII, Square postara się przybliżyć nam postać Zacka, najlepszego (i jedynego?!) kolegi Clouda z czasów, kiedy obaj panowie służyli w oddziałach SOLDIER. Crisis Core nie ukaże się niestety na żadnej ze stacjonarnych konsol, a zagrają weń wyłącznie właściciele PlayStation Portable. Póki co Square Enix nie opublikowało jeszcze żadnych screenów z gry, a jedyne czym nas karmi, to krótkie, kilkusekundowe trailery anime. Akcja gry rozegra się prawdopodobnie w czasie, kiedy Sephiroth popada w obłęd i pali rodzinne miasteczko Clouda – Nibelheim.

Zack to rasowy twardziel i jeden z najlepszych członków SOLDIER, dlatego spodziewajcie się ogromnych ilości walk na miecze i masy strzelania. W przeciwieństwie do Dirge of Cerberus, Crisis Core nie będzie strzelaniną z perspektywy trzeciej osoby, a rasowym tytułem RPG. To dobra wiadomość, tym bardziej, że PlayStation Portable cierpi na ostry niedosyt gier z tego gatunku. Wydaje się również, że Crisis Core będzie czymś w rodzaju prequela do finałowej walki z Sephirothem. „Za wcześnie jest jeszcze, aby mówić o tym projekcie," – kontynuuje swą wypowiedź Yoshinori Kitase – „zdradzę jednak, że opowieść dotyczy trzech mężczyzn i jednej kobiety." Ha, sprytne. Po prostu ciężko wytypować kogoś innego, niż Cloud, Zack, Sephiroth i Tifa.

SHOOTER TPP I WIĘCEJ

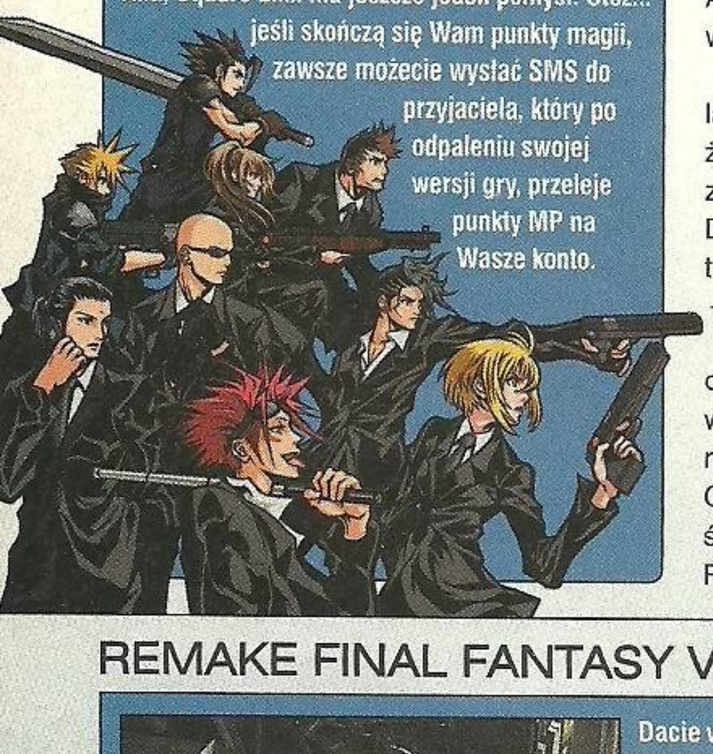
Trzy spluwy, które nosi przy sobie Vincent to mały pikuś w porównaniu z minigunem masakrującym szeregi nieprzyjaciół. Szkoda, że stacjonarne działko nie trafia się w grze zbyt często...

Kiedy przeciwnicy podejdą zbyt blisko lub zabraknie Wam amunicji, pamiętajcie, że Vincent potrafi też bić i kopać. Klikając w prawy przycisk myszy (lub kółko na joypadzie) zmusicie go nawet do sześciociosowych combosów.

W przeciwieństwie do walk z podrzędnymi żołnierzami, wymiana ognia z bossami to kawałek ciężkiej pracy. Pierwsze, co należy zrobić, to znaleźć słaby punkt takiego wielkoluda i bezlitośnie inwestować weń ołów.

BEFORE CRISIS: FFVII

Mimo iż telefony komórkowe kojarzycie głównie z takimi megahitami, jak Snake, Tetris, czy Bejeweled, Square Enix postara się zmienić sposób w jaki postrzegamy tą gałąź przenośnej rozrywki. Before Crisis: Final Fantasy VII zapowiada się na poważny tytuł action-RPG – tym bardziej znaczący, że składający się aż z szesnastu rozdziałów. Ale, ale. Każdy z tych kilkunastu epizodów dostępny będzie w sieci operatora komórkowego, a za ściąganie ich zapłacimy kaskę. Główną rolę w Before Crisis weźmie na siebie organizacja Turks, a więc wysokiej klasy najemnicy pracujący dla korporacji Shinra. I wiecie, co to oznacza, prawda? Zadaniem Turków jest ochrona interesów Shinry, a to oznacza między innymi konieczność walki z bojownikami o wolność – między innymi Barretem. Wszystkie wydarzenia w grze rozegrają się sześć lat przed konfliktem, który miał miejsce w Final Fantasy VII. Aha, Square Enix ma jeszcze jeden pomysł. Otóż... jeśli skończą się Wam punkty magii, zawsze możecie wysłać SMS do przyjaciela, który po odpaleniu swojej wersji gry, przeleje punkty MP na Wasze konto.



jednych z najlepszych na świecie speców od grafiki 3D! Przysięgam, że choćby dla tego intra warto zdobyć japońską wersję Dirge of Cerberus. Filmy do gry robione były równolegle z pełnometrażowym Advent Children i wierzcie mi, że widać to w każdej pojedynczej klatce animacji!

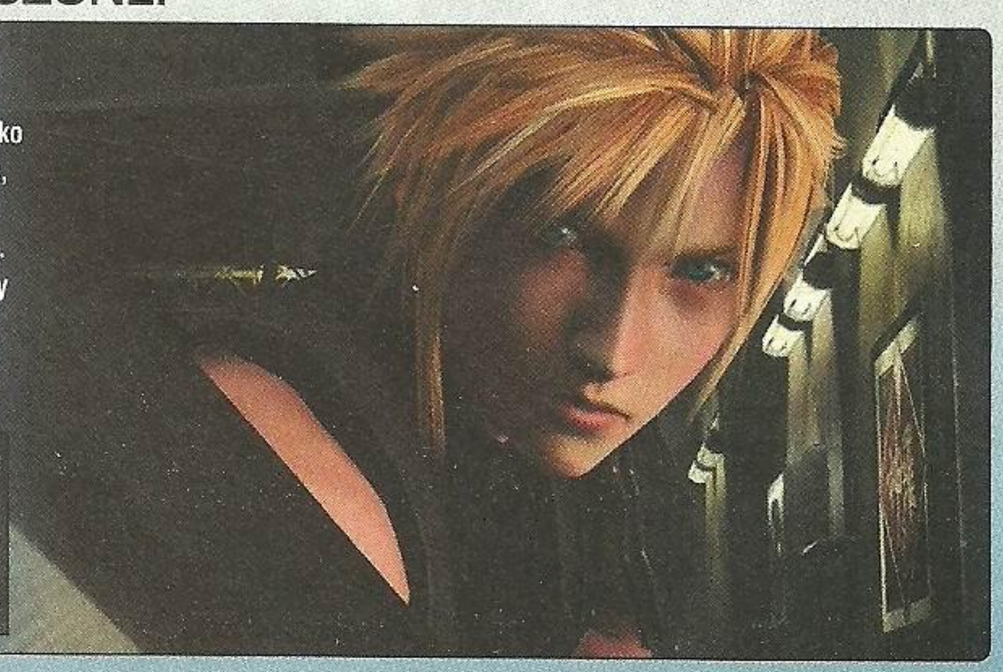
Wracając jednak do Vincenta. Kiedy trzy lata po zniszczeniu miasta Midgar nieznani żołnierze atakują Kalm, wampir nie siedzi z założonymi rękami. Niewiadomo kim są Deep Ground Soldiers i dlaczego wycinają tych biednych ludzi, ale jedno jest pewne – z Vincentem nie pójdzie im tak łatwo, choć dalsze jego losy zależeć będą wyłącznie od sprawności Waszych palców. Jeszcze w pierwszym rozdziale tej historii Vince nawiąże współpracę z World Restoration Organization – armią, która oczyszcza świat z niedobitków Deep Ground Soldiers. Podczas gry to właśnie WRO zaopatrywać będzie bohatera w lecznicze napoje, amunicję, amulety, nowe materie i wydajniejsze części do spluw. Mimo iż Vincent z natury jest samotnikiem, myślę, że spodoba się Wam jego współpraca z wojskiem. Ale, ale. Obok Vincenta, Dirge of Cerberus to także miejsce dla pozostałych bohaterów FFVII. Oczywiście nie powiem Wam, kto ze starej załogi pojawi się na drodze wampira, ale mam nadzieję, że ten... Gackt nie załapie się jednak do amerykańskiej edycji gry.

VINCENT SIĘ ZBROI

Zastanawialiście się pewnie, czy Dirge of Cerberus konkurował będzie w jakiś sposób z serią Devil May Cry. Spokojnie – mimo iż wampir nie ogranicza się wyłącznie do strzelania i w przerwach między wymianą magazynków masakruje przeciwników metalowymi rękawicami, Capcom i Square Enix nieco inaczej rozumieją strzelanki tpp. W przeci-

REMAKE FINAL FANTASY VII NA PLAYSTATION 3? NIEWYKLUCZONE!

Dacie wiarę, że intro otwierające FFVII ponownie rozgrzało fanów tej gry? Z prostej przyczyny – tym razem nie był to już zwykły i przestarzały render, a (podobno) animacja liczona w czasie rzeczywistym przez PlayStation 3. Demko odzwierciedla cały początek gry, począwszy od pierwszego spojrzenia na Aeris, aż do momentu, w którym pojawia się Cloud. Zapytacie zatem, czy Square Enix daje nam tym samym do zrozumienia, że remake kultowej gry powstaje na PS3. Cóż, to byłoby logiczne, przecież nowy, odświeżony i kopiący oczy Final Fantasy VII sprzedałby miliony nowych konsol Sony. „Takie posunięcie wymagałoby minimum trzystu osób i pięciu lat pracy." – mówi Yoshinori Kitase. A wiecie, co to oznacza, prawda? Square ma potencjał, żeby napisać ten remake!

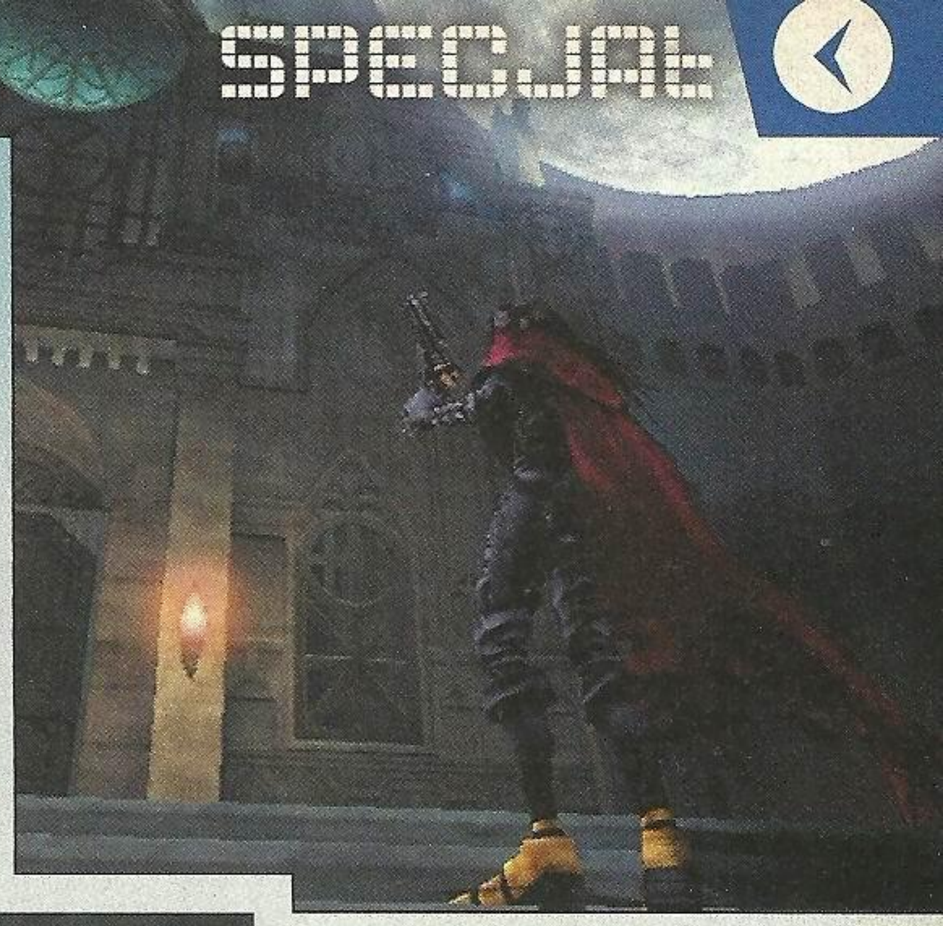


STATYSTYKI, VINCENCIE

W Dirge of Cerberus nie zdobywa się nowych broni. W trakcie gry Vincent znajduje kolejne części do spluw (lufy, kolby, lunety, materie, magazynki), a w specjalnym menu składa je w całość. Vince może mieć tylko trzy fuzje...

Mimo iż plansze sprawiają wrażenie wielkich, tak naprawdę są bardzo liniowe i mało interaktywne. Sprawa często wygląda tak, że Vincent musi po prostu przebiec z punktu A do punktu B, a po drodze zebrać jakąś kartę magnetyczną lub klucz.

Statystyki. Ukończenie dowolnej misji automatycznie przeniesie Was do okienka, w którym bohater zostanie podsumowany i rozliczony. Oczywiście lepszy wynik przełoży się na większą wypłatę, za którą kupimy upgrade'y.



■ Warto celować w łeb przeciwnika. Jeśli ma ich kilka – odstrzeliwujcie jeden po drugim. Tak się składa, że headshoty momentalnie powalają wrogów na ziemię i oszczędzają przy tym wiadra amunicji.

FF: SNOWBOARDING

Łatwiej się nie da. Dokładnie rok temu Square Enix wpadło na pomysł, że na Final Fantasy VII można zarobić kilka groszy ekstra. Wszystko, co należało zrobić, to wyjąć z FFVII jedną mini grę i skonwertować ją na telefony komórkowe. Klockowaty, roztrzepany Cloud ponownie wsiada na śnieżną deskę i rozpoczyna swój szaleńczy zjazd po stoku. Po drodze zbiera balony i omija lodowe przeszkody, a wszystko po to, by wykręcić jak najlepszy czas. Co ciekawe – okazało się, że skonwertowana w ten sposób mini gra całkiem nieźle radzi sobie na telefonach komórkowych. Problemy zgłaszają właściciele aparatów z touchpadami – dla nich śnieżny Final Fantasy jest po prostu zbyt szybki i trudny do opanowania.

wieństwie do szalonego Dante i Vergila, którzy w bojowym szale potrafili uciec z kadru, Vincent non stop pokazany będzie w centrum wydarzeń. Podczas strzału kamera posłusznie zajmie miejsce nad jego prawym ramieniem (jak w Resident Evil 4), a w tle pojawi się duży i wyraźny celownik. Swoją drogą Dirge of Cerberus z powodzeniem mogłoby być nawet shooterem z perspektywy pierwszej osoby (można ustawić taką opcję!), problem w tym, że Japończycy niezbyt dobrze reagują na gry fpp (epilepsja, zawroty głowy i te sprawy). W rezultacie podczas wymiany ognia na ekranie ujrzycie zarówno mrocznego Vince'a, jak i stado jego adwersarzy. I takie rozwiązanie też jest w porządku. A właśnie, Vincent oprócz broni palnej i pięści, ma na pokładzie również wskaźnik limitu. Wystarczy napełnić go do oporu, a bohater zamieni się w bestię, która rozszarpie na strzępy wszystko, co wypełzło z laboratoriów Deep Ground Soldiers.

A teraz najlepsze. Jeśli uważacie, że w trójwymiarowych strzelankach najlepiej sprawdza się mysz i klawiatura, to wiedzcie, że Square Enix daje Wam szansę podpięcia takiego zestawu pod konsolę! Jedyne, co należy zrobić, to wpiąć akcesoria w porty USB konsoli, ustawić w opcjach obsługę klawiatury i myszy (w japońskiej wersji trzeba się przy tym nieco namęczyć) i od tej pory joypad nie będzie już więcej potrzebny. Przyznam, że po odłożeniu pada grało mi się znacznie lepiej. Combo mysz + klawiatura nie tylko daje lepsze wyczucie przestrzeni, ale pozwala dynamiczniej zabijać i jednocześnie korzystać z większej ilości klawiszowych skrótów. Ale są też minusy takiej zabawy. Spróbujcie pobawić się takim zestawem siedząc na podłodze, to przez weekend wyrośnie Wam na plecach garb gigant. Coś za coś.

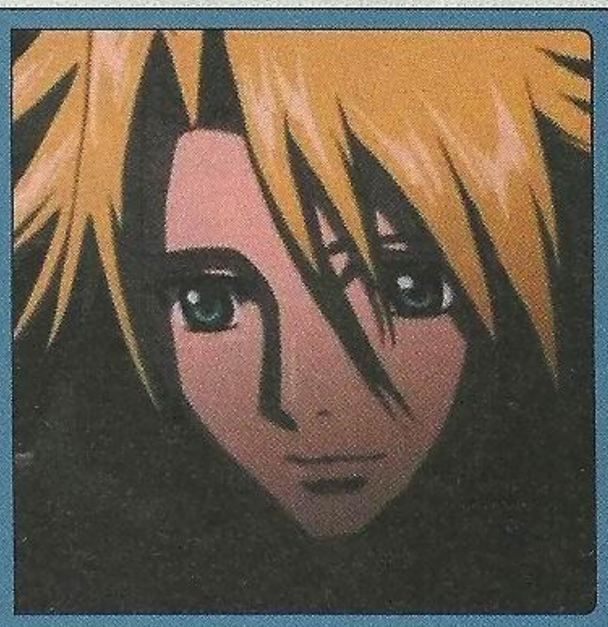
STRZELANKA Z PRZEMYŚLENIAMI

Dirge of Cerberus to prześliczna gra i pomijam nawet te renderowane filmy, które potrafią człowiekowi wyprostować włosy na plecach. Graficy spisali się na medal i zarówno miasteczko Kalm, jak również pustynne stepy, wnętrza budynków, czy choćby kanały prezentują się niezwykle plastycznie, ładnie i kolorowo. Wierzcie mi, że można cały dzień grać na Xboksie 360, a potem bez najmniejszego skrzywienia przesiąść się na PS2 z odpalonym Dirge of Cerberus. Umówmy się – ta gra MUSIAŁA być ładniejsza, niż pięcioletni Final Fantasy X i wszystko, co Square spłodziło po nim. Ach, prawda. Każdy nowy Final Fantasy chwali się niespotykanymi nigdzie indziej projektami pojazdów, ubrań, fryzur. Jestem strasznie ciekaw, jak zareagujecie na to, co tym razem wymyślił i przygotował szalony Tetsuya Nomura. Gdy ujrzałem dwuczęściową spódniczkę mini palec sam zsunął mi się ze spustu. Niech Cię szlag, Nomura... W czerwcu tego roku Dirge of Cerberus dostaną Amerykanie. Ja zaś trzymam kciuki, aby teraz, kiedy witamy europejski oddział Square-Enix, gra przywędrowała do nas niedługo potem.

Matt ■ ■

LAST ORDER: FINAL FANTASY VII

Wraz z limitowaną edycją filmu Final Fantasy VII: Advent Children, Square Enix przemycało krótkie, raptem półgodzinne anime pod tytułem Last Order. O ile pełnometrażowy film budził w odbiorcach mieszane uczucia, tak w przypadku „Ostatniego Rozkazu" wszyscy są zgodni – to małe dzieło sztuki. W ciągu dwudziestu kilku minut twórcom udało się pokazać dosłownie wszystko – świetne sceny walk, relację między Zackiem i Cloudem, szaleństwo Sephirotha, czy bezwzględność profesora Hojo. Osobiście podejrzewam, że Last Order: Final Fantasy VII będzie miał dużo wspólnego z grą Crisis Core (PSP), chociażby z tej racji, że obie historie mają wspólnych bohaterów i toczą się w tym samym czasie. Polecam Wam zdobycie tego anime, chociażby dlatego, że rzuci ono sporo światła na przeszłość Zacka i Clouda. Przekonacie się również, że nawet w momencie, kiedy nie dysponuje się połową kadry z FFVII, nadal można stworzyć dobre i klimatyczne dzieło. Last Order rewelacyjnie komponuje się z siódmą częścią gry i daję głowę, że Was również nie zawiedzie!



ONIMUSHA®

DAWN OF DREAMS

Na początku Capcom stworzył Resident Evil i widział Capcom, że to było dobre... – apokryf, autor nieznany

Czy wiecie, że w tym roku mija dziesięć lat od momentu, gdy w czytnikach szarych konsol Sony zagościły rozkładające się płyty z najbardziej znanym konsolowym horrorem wszech czasów? Seria Resident Evil zadebiutowała w 1996 roku i do tej pory kolejne jej części sprzedały się na całym świecie w ponad dwudziestu czterech milionach egzemplarzy.

Cztery lata później na rynek trafiła PlayStation 2 i wszyscy spodziewali się, że to właśnie będzie platforma docelowa dla RE4, o którym wiadomo było tylko tyle, że powstaje. Historia jednak potoczyła się trochę inaczej i jak dobrze wiemy, czwarty Resident trafił na PS2 dopiero w zeszłym roku, natomiast tytuł, który Capcom przygotowywał z okazji premiery nowej konsoli Sony ukazał się w końcu w roku 2001 pod nazwą Onimusha: Warlords.

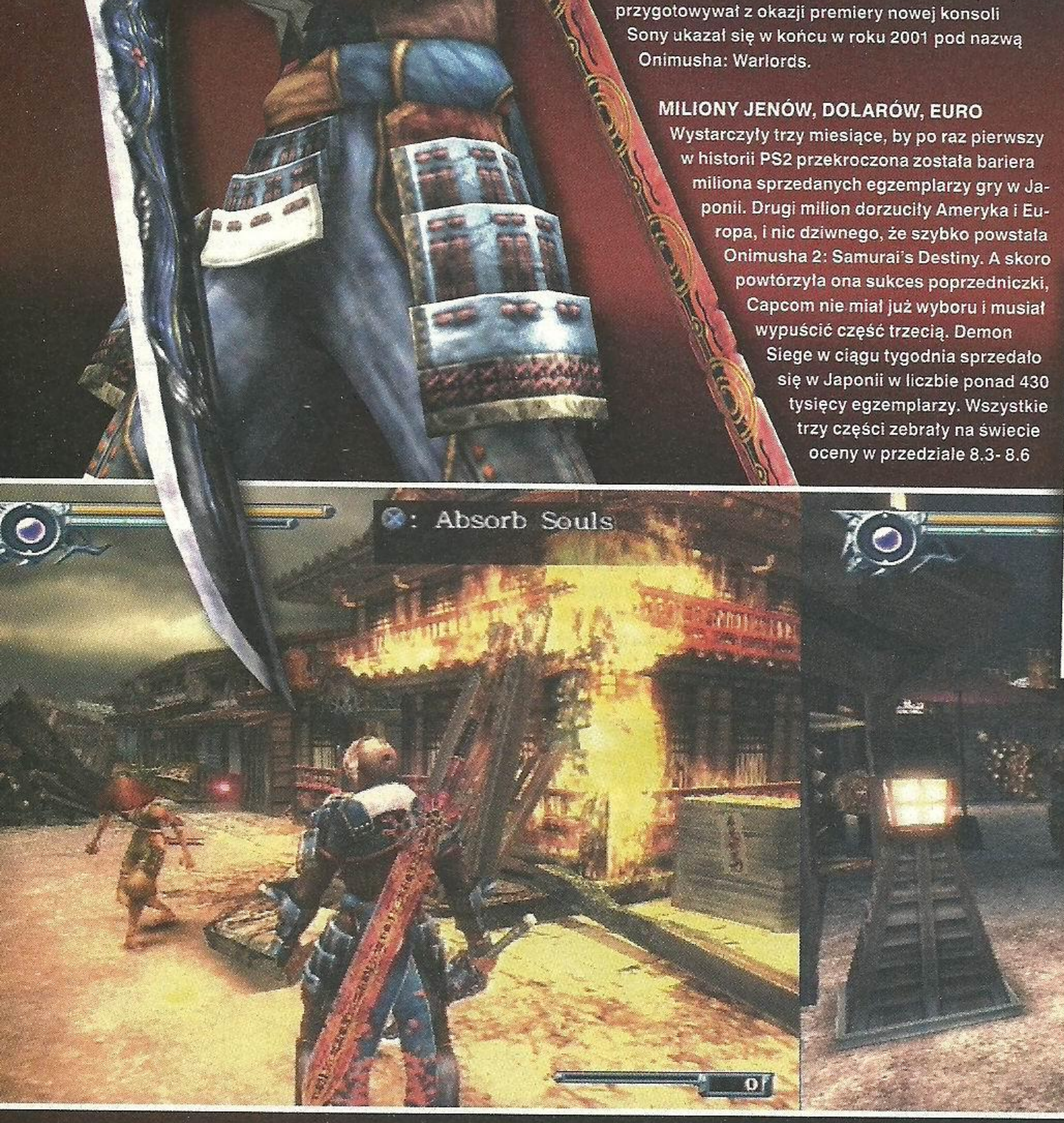
MILIONY JENÓW, DOLARÓW, EURO

Wystarczyły trzy miesiące, by po raz pierwszy w historii PS2 przekroczona została bariera miliona sprzedanych egzemplarzy gry w Japonii. Drugi milion dorzuciły Ameryka i Europa, i nic dziwnego, że szybko powstała Onimusha 2: Samurai's Destiny. A skoro powtórzyła ona sukces poprzedniczki, Capcom nie miał już wyboru i musiał wypuścić część trzecią. Demon Siege w ciągu tygodnia sprzedało się w Japonii w liczbie ponad 430 tysięcy egzemplarzy. Wszystkie trzy części zebrały na świecie oceny w przedziale 8.3- 8.6 punktów (w N+ kolejno 7.7, 9.0 oraz 9.3), a łącznie rozeszło się ponad siedem milionów gier spod znaku Onimusha.

Demon Siege zakończyło trylogię Nobunagi Ody i według zapowiedzi Capcomu miało być ostatnią grą z serii. Dziś wiemy, że nie chodziło o porzucenie licencji, a odejście od formuły klasycznej Onimushy – ze statycznymi kamerami, z nie aż tak dużą ilością akcji i z całkiem niezłą fabułą. W takiej postaci z serią już się nie spotkamy, ale już za chwilę uderzy nowa część o podtytule Dawn of Dreams, wprowadzająca szereg zmian. Tymczasem szefowie Capcom oczekują, że gra sprzeda się w ilości ponad miliona egzemplarzy. Przyjrzyjmy się niemal ukończonej wersji, by przekonać się czy jest w niej potencjał, by ten cel osiągnąć.

W CIENIU RZYMU

Dawn of Dreams przypomina trochę wyglądem inną grę Capcomu – Shadow of Rome. W podobnym stylu zostały wykonane sylwetki bohaterów – są duże, ich ubrania są szczegółowo oddane, ale przede wszystkim wyglądają jak wyjęte z anime. Krótko mówiąc, design postaci jest bardzo japoński. Jest jednak ważniejszy powód, dla którego piszę o SoR. Yoshinori Ono, producent nowej Onimushy mówi, że gra okazała się klapą i zwyczajnie się nie sprzedała. Okaza-



ło się, że Japończyków nie interesuje Rzym, a Europejczycy w dziwny sposób wolą tytuły o Kraju Kwitnącej Wiśni niż swoim kontynencie – prawdopodobnie dlatego, że Japonia jest dla nich nieznana i wciąż ich niezdrowo fascynuje. W firmie zrozumiano, że Capcom zna się doskonale wyłącznie na tamtejszej szkole tworzenia gier. „Ciężko robić w japoński sposób grę o Rzymie. Shadow of Rome było porażką, ale wiele się nauczyliśmy – między innymi tego, że powinniśmy tworzyć mocno japońskie tytuły, bo na tym znamy się najlepiej." – dodaje Ono.

Ten sposób myślenia widoczny jest w nowej Onimushy. W oczy rzucają się takie elementy, jak bardzo intensywne kolory, efektowne rozbłyski przy mocniejszych ciosach, czy orgia świateł podczas niektórych walk. Swoją drogą to, co się dzieje na ekranie, gdy demoniczna wersja bohatera walczy z nie mniej demonicznym przeciwnikiem, a po całej planszy latają świecące kule i co chwilę następują wyładowania elektryczne, jest kolejnym dowodem, że Capcom robi z łatwością jedne z najpiękniejszych gier na PlayStation 2.

Wspomniałem o mocno mangowym wyglądzie postaci – główny bohater jest blondynem (pomimo tego, że jest Japończykiem), a jednym z jego kompanów jest mała dziewczynka mówiąca piskliwym głosem i biegająca w zbyt krótkiej spódniczce. No i oczywiście będąca śmiertelnie groźnym wojownikiem. Nie wspominam nawet o cudacznych fryzurach, czy dziwacznym kompanie bohatera – dziecku wiszącym do góry nogami na jakimś sznurze (i skarżącym się w pewnym momencie na problemy z pozbyciem się kataru ha, ha, ha).

GŁÓWNYM BOHATEREM TEJ CZĘŚCI JEST BLONDWŁOSY HIDEYASU YUKI, ZWANY BLUE DEMONEM, BLACK ONI, ALBO PO PROSTU SOKI

NOWA, STARA ONIMUSHA

Onimusha zawsze była bardziej nastawiona na akcję niż przygodowy Resident Evil. Prawdopodobnie wpłynęła na to konieczność walki bronią białą, skrócił się dystans między graczem a przeciwnikami, więc trzeba było rozgrywkę trochę przyspieszyć. W ten sposób Onimusha zbliżała się do momentu, gdzie rozwiązania residentowe przestawały mieć rację bytu. Do kosza wyrzucono okropne sterowanie, (w którym kierunkami obraca się postać w miejscu, a górą na krzyżaku idzie w kierunku, gdzie się ją obróciło) i zainteresowano się analogową gałką – tak było w przypadku trzeciej części i nie zmieniło się to w Dawn of Dreams. Statyczne kamery w serii RE służyły budowaniu napięcia, bo nie można było od tak sprawdzić, co znajduje się przed bohaterem. Onimusha nie jest survival horrorem, a tytułem akcji, więc naturalne było wprowadzenie widoku TPP i dowolnie obracanej kamery.

Jednakże wszelkie nowości, o których wspomniałem bądź napiszę o nich za chwilę, nie wpłynęły na zmianę wizerunku serii tak drastycznie, jak to miało miejsce w przypadku Resident Evil 4, gdzie przygodę i eksplorację zastąpiono nieustanną akcją. Wyraźnie czuć, że ma się do czynienia z Onimushą, a nie jakimkolwiek innym tytułem. Nie brakuje tak charakterystycznych elementów jak skrzynie z przydatnymi przedmiotami rozrzucone po okolicy, są dokładnie te same przedmioty, co w poprzednich częściach (np. Power Jewel, zwiększający pasek zdrowia). W dalszym ciągu z ciał pokonanych wylatują dusze w różnych kolorach, które należy zassać, by podreperować stan zdrowia, magii, czy też zwiększyć atrybuty broni i zbroi. Nie zrezygnowano z zagadek – chociaż, jak się okazuje, Yoshinori Ono od samego początku błagał, by w serii w ogóle ich nie było. Teraz sam jest na kierowniczym stanowisku, ale poszedł na kompromis i każdą skrzynię, która jest zablokowana zagadką, można otworzyć siłą, tyle że w takim wypadku znaleziony przedmiot będzie trzeba rozpoznać zanim da się z niego skorzystać.

MÓJ DOM TO MOJA TWIERDZA

Na znalezienie czeka mnóstwo przedmiotów, a jak twierdzą autorzy, koło setki z nich można łączyć, by uzyskiwać nowe. Najpierw jednak do drużyny musi dołączyć obeznana w tej sztuce postać, a później trzeba poczekać na moment, w którym bohaterowie wrócą do kryjówki. Tylko tam można zrobić zakupy bądź sprzedać niepotrzebny ekwipunek, czy uleczyć „za darmo" wszelkie rany. Na miejscu jest także save point pozwalający również na podniesienie statystyk broni, czy rozwój umiejętności postaci.

Ponadto z kryjówki można udać się we wcześniej odwiedzone okolice. Sprytni autorzy postawili na drodze bohatera mnóstwo miejsc, gdzie on sam nie może wejść, ale da radę zrobić to ktoś inny. Ktoś, kogo spotyka się na przykład dopiero po pięciu godzinach gry. Oczywiście takie powroty nie są wymagane, a przynajmniej ja nie dotarłem do momentu, w którym wyraźnie miałbym powiedziane, że muszę kogoś wysłać na wycieczkę w odwiedzone jakiś czas wcześniej miejsce. Chodzi tu raczej o zbieranie bonusowych przedmiotów i broni, a jeśli wierzyć zapowiedziom, to warto się cofać – każda postać może wymiatać jedną z około dwudziestu broni, co w porównaniu z poprzednimi częściami jest liczbą doprawdy imponującą.

Głównym bohaterem tej części jest blondwłosy Hideyasu Yuki, zwany Blue Demon, Black Oni, albo po prostu Soki. Co ciekawe, w założeniach miał on należeć do klanu Yagyu, a więc tego, z którego pochodził bohater drugiej części gry. W walce z nowym imperatorem i demonami Genma pomogą mu cztery postacie, o których przeczytacie w ramce, a każda z nich w jakiś sposób jest związana z trylogią o Nobunadze. Zapewne prawdziwi fani serii ucieszą się odnajdując powiązania.

CIĘCIE!

Podczas misji Sokiemu towarzyszy jeden partner – jego ruchami kieruje SI, ale w dowolnym momencie można się na tą postać przełączyć. W niektóre miejsca może dostać się tylko jeden z bohaterów, a poza tym zdarzają się momenty, gdy trzeba na zmianę kierować obiema postaciami, by ot-

TAK SIĘ ROBI HISTORIĘ

W książce „The True Story Behind Biohazard" twórca serii Resident Evil Shinji Mikami przyznał, że inspirował się grą Sweet Home wydaną przez Capcom na NESa. To z niej zaczerpnął pomysł na główną miejscówkę (opuszczony dom) i jej położenie, widok otwieranych drzwi podczas przechodzenia między lokacjami, a także zagadki.

Ciężko wyobrazić sobie REsidenta bez zagadek, czy konieczności używania tajemniczych medalionów w celu otworzenia drzwi, ale nie da się zaprzeczyć, że te właśnie elementy mało przekonująco wypadają w połączeniu z bronią palną, śmiertelnymi wirusami, czy skomplikowanymi technologiami. Być może do takich wniosków doszedł podczas prac nad nowym RE Keiji Inafune i to one sprawiły, że wpadł na pomysł stworzenia gry, której akcja przeniosłaby się do feudalnej Japonii opanowanej przez demony (w zastępstwie zombiaków) – do takich klimatów zdecydowanie bardziej pasują dziwne mechanizmy, zagadki, czy drzwi otwierane medalionami.

Być może, ale o prawdziwy powód powstania Onimushy trzeba by spytać samego Inafune. Ciężko jednak nie wierzyć, że nie był świadomy tego, iż tytuł osadzony w klimatach znanych każdemu Japończykowi, w który grałoby się podobnie jak w megahit, jakim był Resident Evil, po prostu musiał się sprzedać. Trzeba było tylko przekonać szefów Capcom, żeby wyłożyli pieniądze, co wcale nie musiało być takie trudne – w 1999 roku jeszcze na pierwsze PlayStation trafiła gra Dino Crisis, również oparta na residentowym systemie rozgrywki, i zarówno ona, jak i wydana rok później kontynuacja, zgarnęły w branżowych serwisach na całym świecie oceny w granicach ośmiu punktów na dziesięć.

TRZY GWIAZDY

W celach czysto marketingowych do prac przy Onimushach zatrudniano aktorów. W pierwszej i trzeciej części w postać Samanosuke wcielił się Takeshi Kaneshiro znany chociażby z *Returnera* i *Domu Latających Sztyletów*. W Demon Siege towarzyszył mu Jean Reno, który wziął udział w sesji motion capture, użyczył swojej twarzy i głosu. Bohatera Samurai's Destiny stworzono w oparciu o postać Yusaku Matsudy, jednego z ważniejszych japońskich aktorów, zmarłego w 1989 roku na raka. Postać, którą grał w filmie *Tantei Monogatari* była inspiracją dla Spike'a Spiegela, bohatera genialnego anime *Cowboy Bebop*. Ostatni film, w jakim zagrał Yusku Matsuda, to *Czarny Deszcz* Riddleya Scotta. Dawn of Dreams zrywa z tradycją wykorzystywania znanych wizerunków. Autorzy uznali, że nie potrzebują takich chwytów, by sprzedać grę, a poza tym przeszkadzało im, gdy aktorzy kaprysili i nie chcieli się zgodzić na to, by grana przez nich postać zachowywała się w sposób, który im się nie spodobał.

FAKTY I MITY

Oda Nobunaga żył w latach 1534-1582, a jego obsesją była żądza zjednoczenia (podbicia) Japonii. Jego postać często wykorzystywana jest przez pisarzy, twórców gier, filmów i anime. Najczęściej pokazywany jest jako bezwzględnie zły i obdarzony demonicznymi mocami tyran. Pojawił się w filmie Kurowsawy *Kegamusha*. Można go sklepać w Samurai Warriors, Kessen, Sengoku Basara, czy Nobunaga's Ambition. W Onimusha: Warlords zawiera pakt z władcą demonów Fortinbrasem, którego później, dzięki magicznej rękawicy pozwalającej absorbować dusze przeciwników, zabija młody samuraj Samanosuke Akechi. Po tym incydencie Nobunaga staje na czele armii Genma i to on jest głównym złym w kolejnych częściach gry.

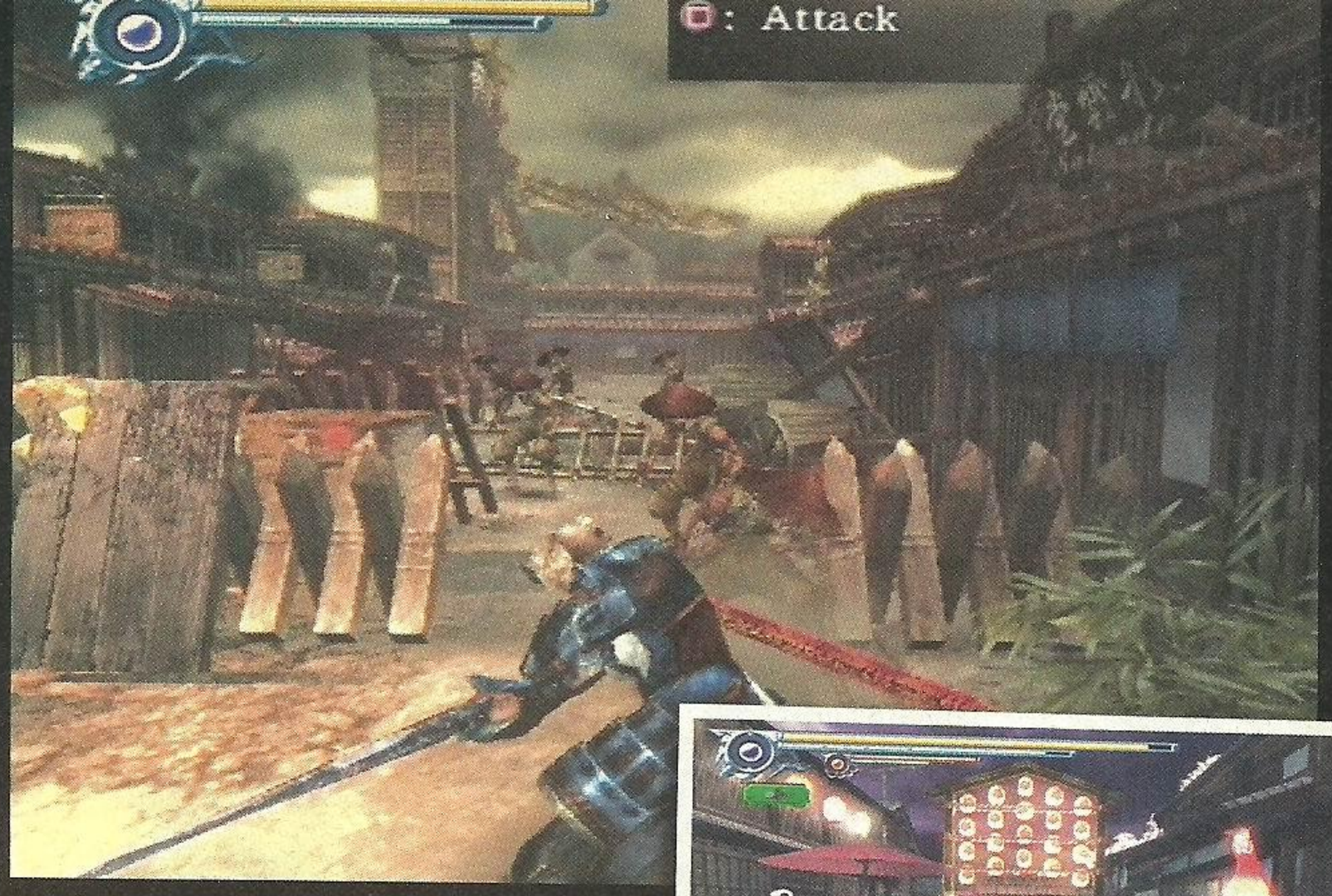
Źródła historyczne podają, że Oda zmuszony został do popełnienia samobójstwa przez jednego ze swoich generałów – Akechi Mitsushide w świątyni Honnoji (tego miejsca dotyczy fabuła Demon Siege). Co ciekawe, bratanek owego pana nosił imię Hidemitsu, którym w trzeciej Onimushy posługuje się Samanosuke (w grze to on zabija Odę).

Mitsushide został zabity trzynaście dni po śmierci Nobunagi, w bitwie przeciwko wojskom Hideyoshego, ale krążą plotki, że nie zginął, a zaczął nowe życie jako mnich noszący imię Tenkai.

Toyotomi Hideyoshi (1536-1598) dokonał zjednoczenia Japonii, a następnie zasłynął inwazją na Koreę. To za jego rządów zabroniono chłopom używać broni. Zarządził spis mieszkańców, którzy od tej pory bez pozwolenia nie mogli opuszczać swoich rodzinnych prowincji, a także zakazał niewolnictwa.

Podobnie jak Nobunaga stanowi inspirację dla autorów książek, filmów i gier, i ukazywany jest jako postać zła i przebiegła, a także subboss, broniący dostępu do Ody. W Dawn of Dreams, to właśnie on jest sprawcą odrodzenia demonów Genma i głównym celem Sokiego, który jest z Hideyoshim w pewien sposób powiązany.

Yagyu Muneyoshi, na którym wzorowana jest postać Jubei Yagyu z Onimusha 2, żył w latach 1527 – 1606. Jest jednym z najsławniejszych wojowników w historii Japonii. Miał syna, Munenoriego – Munenori pojawia się w Dawn of Dreams jako zbuntowany członek rodziny Yagyu i jest wujkiem bohaterki, młodziutkiej Jubei.



worzyć przejście do kolejnej miejscówki. Partnerowi można wydawać rozkazy dusząc jeden z kierunków na krzyżaku – gość albo się będzie blokował (i odzyskiwał w ten sposób życie), wchłaniał latające na polu walki dusze, bądź też rzuci się na oślep do walki – wtedy raczej szybko straci zdrowie, ale może się przydać do wykończenia co silniejszych przeciwników.

Wydawanie poleceń sprawdza się bardzo dobrze, SI skrzętnie wykonuje rozkazy, a umiejętne korzystanie zarówno z tej opcji, jak i możliwości zmiany kierowanej postaci, jest kluczem do zwycięstwa. Akcje w stylu odwracania uwagi bossa, by partner mógł dziabnąć drania w plecy, są w Dawn of Dreams na porządku dziennym.

Trochę inaczej niż w poprzednich częściach wygląda sprawa z magią. Nie służy już ona do odpalania magicznego ciosu, a raczej działa na zasadzie zadania tzw. criticala. Gdy przeciwnik stoi blisko bohatera, dusi się trójkąt, a następnie mashuje kwadrat odpowiedzialny za atak. Jeśli się wszystko powiedzie, gracz przetnie w okrutnie silny sposób nie tylko gościa stojącego obok, ale także kilku jego kompanów, momentalnie pozbawiając ich gigantycznej ilości zdrowia (bądź od razu uśmierci). Być może kojarzycie, że poprzednio zdarzało się, że bohater sam z siebie używał takiego ciosu, ale nie można było tego kontrolować. Tutaj również tak się zdarza, ale ponadto można samemu zadawać criticale dzięki magii Oni. Przydaje się to zwłaszcza na bossów – niektórym przerywa to atak i zabiera znacznie więcej energii niż zwyczajny cios. Magia pozwala też na zamianę w Onimushę,

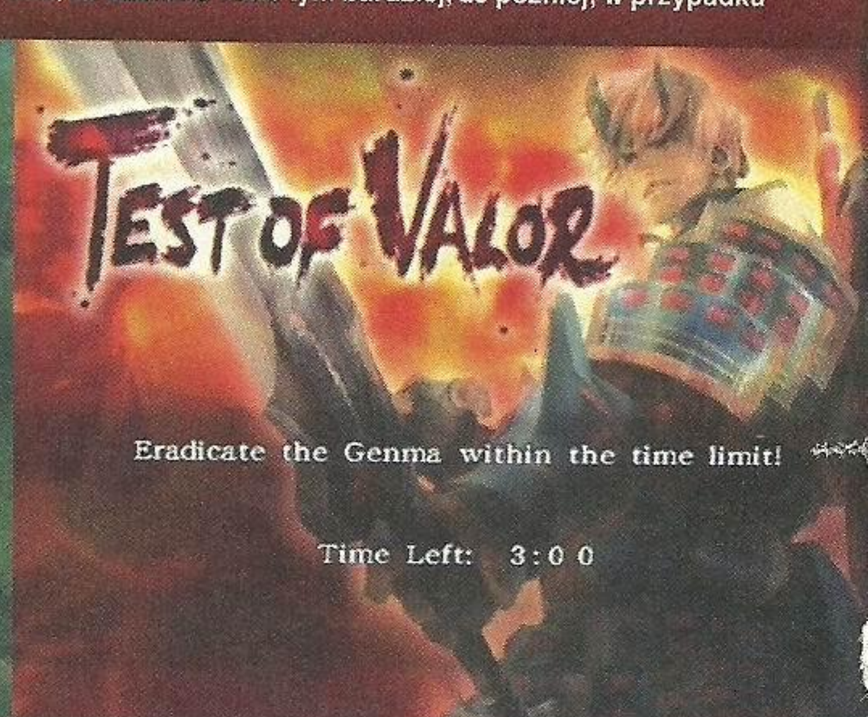
czyli potężną postać niewrażliwą na ataki przeciwnika. Podobnie, jak podczas zamiany w diabła w DMC, w tej postaci odnawia się życie, a zadawane ciosy są o wiele silniejsze.

Zmiana kamery ze statycznej na umieszczoną za plecami bohatera wiązała się z ryzykiem „zgubienia" przeciwnika podczas walki, więc wprowadzono system lokowania się na celu. Nie zdarzyło mi się jednak żebym miał jakiekolwiek problemy z szalejącą kamerą podczas walk.

Na koniec słówko o przeciwnikach – fani Onimushy z radością przywitają martwych samurajów, łuczników, ninja z trzema oczami, czy latające kule połykające dusze. Wszystko po staremu, nie ma tutaj drastycznych zmian jak w RE4, gdzie zombiaki zastąpiono opętanymi wieśniakami.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Nie wszystko w Dawn of Dreams mi się podobało. Animacji zdarzyło się ostro zwolnić w trakcie walki z jednym z bossów, co zdziwiło mnie tym bardziej, że później, w przypadku



WESOŁA GROMADKA

Oto czwórka dzielnych pomocników Sokiego, a zarazem nowe, grywalne postacie:

Jubei – młodziutka ninjaska, wnuczka bohatera drugiej Onimushy, którego imienia używa jako pseudonimu. Skaza na oku świadczy o tym, że ma ona tajemniczą i obowiązkowo przepotężną moc.

Ohatsu – ukochana Sokiego, zmuszana (poprzez szantaż) przez niejakiego Munenoriego do działania na niekorzyść bohatera. Posługuje się bronią palną.

Roberto – tajemniczy hiszpański misjonarz walczący bez broni jest tak naprawdę w połowie Japończykiem. Silny, małomówny i zaślepiony żądzą zemsty koleżka.

Tenkai – mnich potrafiący rozmawiać ze zmarłymi. Jest wprawdzie bardzo mądry, ale niezbyt chętny do udzielania odpowiedzi. Poszukuje „prawdziwej Onimushy" i uważa, że jest nią właśnie Soki. Istnieją podejrzenia, że jest to Samanosuke (albo jego inkarnacja), chociaż nie jest zbytnio do niego podobny. Z drugiej strony, w pewnym momencie mówi coś o pewnym grobowcu Akechi, w którym „śpi jego mistrz".

■ W 2003 roku prawa do filmowej adaptacji Onimushy nabyły Gaga Communications i Davis Films. Szef tej drugiej (i jednocześnie producent filmu Silent Hill – niejaki Samuel Hadida) chciał, by scenariuszem i reżyserią zajął się sam Inafune. W głównych rolach widział Takeshi Kaneshiro (w roli Samanosuke) oraz Donnie Yena – znany z Hero mistrz sztuk walki zagrałby Jubeia Yagyu i odpowiadałby za choreografię walk. Rewelacje te nie zostały potwierdzone, a wiemy tylko tyle, że przy efektach specjalnych pracuje WETA SFX (to ci od Władcy Pierścieni).

innego pojedynku z szefem i do tego kilkoma jego pomagierami, wszystko działało ultrapłynnie.

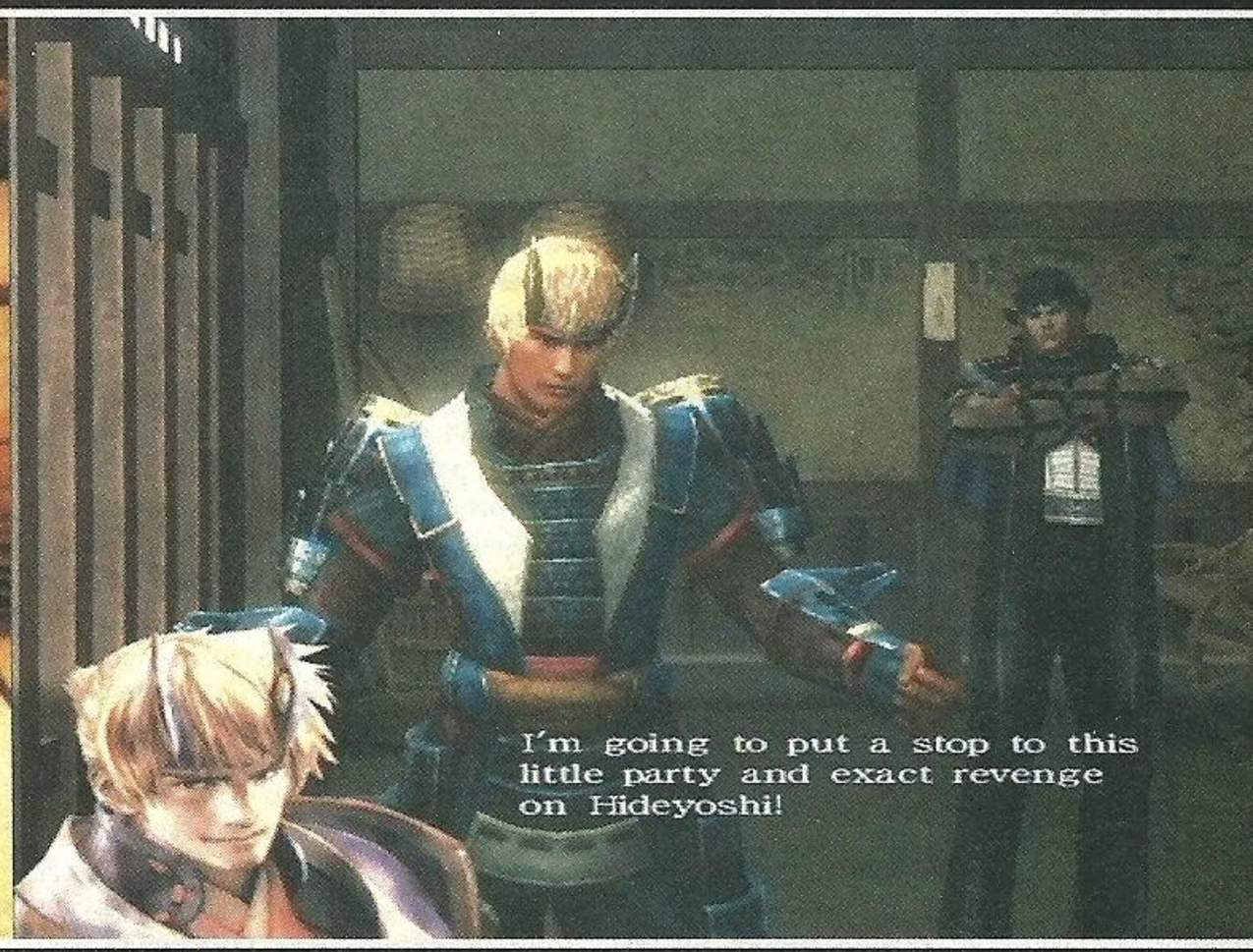
Capcom podtrzymuje niestety tradycję fatalnych głosów bohaterów, sztywnych rozmów między postaciami oraz kiczowatej i nudnej fabuły. Cóż, kolejne części serii są coraz lepsze, jeśli chodzi o akcję i coraz gorsze pod względem fabularnym. Oczywiście w dalszym ciągu jest mnóstwo nawiązań do historii i mitologii feudalnej Japonii, ale nie ma co wmawiać sobie, że jest dobrze – Keiji Inafune mówi wprost: „Najważniejsza jest akcja, gra się po to, by zobaczyć, co czeka za rogiem, jaki będzie następny boss. Fabuła tak naprawdę jest dla mnie mało istotna."

W tej chwili wydaje mi się, że seria zyskała na atrakcyjności dzięki wprowadzeniu nowych elementów, ale stała się odrobinę mniej przystępna dla szarego gracza. System walki stał się głębszy dzięki możliwości rozkazywania pomocnikom i zmianom postaci w locie, często też po sobie następują dwa pojedynki z bossami i nie ma możliwości uleczenia się

PODCZAS MISJI SOKIEMU TOWARZYSZY PARTNER – MOŻNA MU WYDAWAĆ ROZKAZY DUSZĄC JEDEN Z KIERUNKÓW NA KRZYŻAKU

między nimi, czy zrobienia save'u. Sama zmiana kamery również trochę utrudnia sprawę, bo już nie jest aż tak do końca jasne, w którą stronę iść, ale komentarz autorów w tej sprawie jest krótki: „W Japonii już prawie nie ma niedzielnych graczy, są tylko znawcy tematu i hardkorowcy, nie można dla nich robić gier łatwych." Faktycznie po około sześciu godzinach zabawy gra staje się trudna, a pojedynki z bossami długie, żmudne i wyczerpujące. Jeśli zatem nie podszedł Wam poziom trudności Devil May Cry 3, to nowa Onimusha pewnie też nie przypadnie Wam do gustu.

Zobaczymy jednak jak będzie dalej – Capcom odważnie wraca do trendu produkowania gier długich i nowa Onimusha znajdzie się aż na dwóch płytach DVD. Rozgrywka ma trwać około 30-40 godzin, co jest wynikiem imponującym, a jeśli wziąć pod uwagę fakt, że obudzić moc Oni w bohaterze można dopiero po ponad siedmiu godzinach, to wydaje się to całkiem prawdopodobne. RE4 był grą na godzin 20-25, a z tego co słyszeliśmy czwarty Devil May Cry będzie dłuższy niż wszystkie poprzednie części przygód Dantego razem wzięte. Na razie jednak pozostaje wyczekiwać na Dawn of Dreams – za miesiąc zrecenzujemy pełną wersję. Mielu ■■



OJCOWIE SERII I JEJ PRZYSZŁOŚĆ

Keiji Inafune pracuje w Capcom od 1987 roku – karierę rozpoczął od dłubania przy Street Fighterze. Dość szybko otrzymał zlecenie zaprojektowania postaci i instrukcji do Rockmana (u nas Megaman). Gra sprzedała się nieźle, ale za słabo, by szefowie firmy zgodzili się na kontynuację. Jednak pod wpływem licznych próśb ekipy odpowiedzialnej za grę, ulegli i dali zielone światło drugiemu Megamanowi, który okazał się być sukcesem (dziś jest to jeden z czterech najważniejszych brandów Capcomu). Keiji zdobył należyty szacunek oraz pseudonim Inafking, dziś znany jest jako ojciec Onimushy, a razem z Hiroyuki Kobayashim odpowiada za czwartą część Resident Evil. Jest szefem Capcom Studio 2, twórców Dawn of Dreams. Przy trylogii Nobunagi Inafkinga mocno wspierał Jun Takeuchi – wcześniej dłubał przy Street Fighterze II oraz dwóch pierwszych Residentach, a obecnie to on kieruje projektem znanym jako Resident Evil 5.

Członkiem tej mocnej ekipy jest Yoshinori Ono, który doświadczenie zdobywał przy takich grach jak Heavy Metal Geomatrix, Street Fighter III: 3rd Strike, czy Devil May Cry. Miał spory udział w tworzeniu Samurai's Destiny, a teraz odpowiada głową za sukces Dawn of Dreams.

Yoshinori Ono, weteran serii i współproducent Dawn of Dreams, zechciał podzielić się swoją wizją przyszłości serii: „Nowa Onimusha to krok w stronę stworzenia gry na konsole nowej generacji. Jest tu współpraca z kontrolowanymi przez konsolę partnerami – w przyszłości dzięki wyrafinowanej SI zwiększy się ilość rozkazów, jakie będzie można im wydać. Albo na przykład pozwolimy posiadaczom przenośnych konsol podpiąć się do stacjonarnej i na ekraniku handhelda kierować innymi postaciami, dzięki czemu możliwa będzie zabawa w pięć czy sześć osób naraz. Mamy też rozbudowany system łączenia przedmiotów i tworzenia nowych – można go rozwinąć na przykład umożliwiając wymianę przez Live." Ono wydaje się być konkretnie zainteresowany internetem. „W idealnej Onimushy online będzie odgrywać większą rolę. Widzę tytuły, w których każda akcja spowoduje reakcję, a działania jednej osoby wpłyną w znacznym stopniu na świat gry i w efekcie odbiją się na innych graczach. Stworzenie takiej pozycji kosztować będzie mnóstwo czasu i pieniędzy, a samo myślenie o tym przyprawia mnie o ból głowy." Jeśli zaś chodzi o grafikę Ono mówi tak: „Wobrażam sobie Onimushę wyglądającą jak intro Demon Siege." – człowieku, nawet nie wiesz jak bardzo chcemy to zobaczyć!

RECENZJE

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

TEAM ENPLUSA W LUTYM

BANAN
Pewnie nie wiecie, ale Banan tak się wkręcił w PESa, że został piłkarzem-amatorem i kilka razy w tygodniu gra po nocach w piłę z paroma kumplami. Dlaczego po nocach? Bo jest owocem nocnym ;)

BLIZZARD BEAST
Szczęściarz z tego Blizza – nie dość, że mógł wystrzelać całe tony amunicji w Black, to jeszcze dostał do recenzji najlepszy symulator wyścigów samochodowych pod słońcem – TOCA Race Driver 3.

KAXI
Kaxi ucieszył się na wieść, że Peter Moore chce oddać swój dom i samochód Shigeru Miyamoto, byle tylko nakłonić mistrza do współpracy z Microsoftem... No dobra, nie ucieszył się – bardziej przypominało to dźwięki wydawane przez hieny.

MATT
Jak zwykle pracowity to był miesiąc, ale Mattowi najbardziej podobało się Tales of Eternia – w końcu doczekał się jRPG na PSP! Aha, niebywale jara go demo Fight Night Round 3 – ostatnio ciągle tłucze tego biednego Bernarda Hopkinsa.

MARCELLUS
Kolosy nadal siedzą w jego głowie (jak się tam mieszczą?), czego efektem jest „Dogrywka". Oprócz tego małe deja vu – znowu boksował w Fight Night Round 3, ale tym razem w wersję recenzowalną. Niestety, nadal nie na X360...

MIELU
Bombowiec Mielu – bombardował tagami i wrzutami ściany New Radius w Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Podejrzewamy, że zapał do walki z Babilonem może mu się jeszcze kiedyś przydać...

GRABARZ
Gra na konsoli MMORPG, czyli na Xboksie 360 – zajrzyjcie do Opowieści z Krypty, tam dowiecie się o co chodzi. W co? W Dead or Alive 4 – prawdziwie jarmarczny popis festyniarstwa i złego smaku. I falowania biustem oczywiście.

GULASH
Zauroczony handheldami – szczególnie Pheonix Wright: Ace Attorney na NDS, czyli przygodami adwokata broniącego niewinnych przed zapuszkowaniem. Szkoda tylko, że gra jeszcze nie ukazała się w Europie...

QOORA
Dostał polską wersję Ojca Chrzestnego i już szykuje poradnik do następnego numeru Neo Plus. Aha, nadal szlifuje swe umiejętności koszenia... Równo z trawą wszystkich graczy drużyny przeciwnej w Pro Evo.

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak – nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

Dobre: Niezły pomysł na emulację multiplayera, konkretne efekty świetlne.

Złe: Szybko staje się monotonna.

Brzydkie: Przeciwnicy, drugoligowa oprawa.

THE SWORD OF ETHERIA

NOWY SLASHER AUTORSTWA OJCÓW CASTLEVANII

Japońskich slasherków ostatnio nam nie brakuje – każda firma chce mieć konkurencję dla rządzącego na całym świecie Dynasty Warriors. Konami niespecjalnie wyszedł Nanobreaker, próbuje zatem po raz drugi. The Sword of Etheria ukazało się w Japonii pod tytułem OZ, co jest skrótem od Over Zeith – nazwy elitarnego oddziału do zadań specjalnych. W ogóle scenariusz i rys, że tak to ujmę, historyczny Etherii jest dość ciekawy. Od dawien dawna światem gry rządzą istoty każące nazywać siebie Bogami, które ubezwłasnowolniły dwie inteligentne rasy zamieszkujące planetę. Jedna to oczywiście ciemiężeni ludzie, druga zaś to istoty stojące nieco nad nimi, Katenianie. Ci ostatni od ludzi bardziej cenieni dlatego, że umieją kumulować i kontrolować energię świata, tu zwaną właśnie etherią. Dzięki temu potrafią na skinienie palca wrzucić specjalny pancerz, są silniejsi, szybsi i generalnie służą do pilnowania ładu i porządku.

O dziwo, to nie Katenianie są głównymi bohaterami tej historii. Pierwsze skrzypce gra tu niejaki Fiel, wiejski chłopaczek, który z przerażeniem obserwuje nalot Katenian na swoją osadę i jej rzeź. Fiel różni się jednak od innych ludzi tym, że jako jedyny umie przyzwać etherię i ją kontrolować. Z pomocą właśnie etherii, a także wielkiej kosy, jest sprawcą przebudzenia jednego z Katenian. Okazuje się, że istoty wyższe nie są w pełni świadome swych czynów, że Bogowie mają kontrolę nad ich umysłami i że najwyższy czas z tym skończyć. Bohaterowie, czyli Fiel i byli członkowie oddziału OZ, ruszają na krucjatę aż do Theologii, miasta zamieszkiwanego przez Bogów – mają z nimi kilka kwestii do wyjaśnienia.

→I ZACZYNAMY RZEŹ...

Droga jest długa i najeżona niebezpieczeństwami, ale od czego wielkie miecze i odwaga w sercu. The Sword of Etheria różni się od innych slasherów tym, że w pojedynkę Fiel niewiele osiągnie. System opiera się na walce zespołowej, w której czynny udział biorą właśnie dwaj byli członkowie OZ.

Pojedynki z przeciwnikami polegają nie tyle na cięciu i siekaniu wszystkiego, co się rusza, ale na przepychaniu i juggle'owaniu wszystkim, co się rusza. Fiel zadaje dwa ciosy i odpycha przeciwnika wprost na miecz kompana, ten podrzuca adwersarza zasadzając kilka ciosów i następnie ciska dalej. Po chwili nieborak wraca do chłopaczka, który odpala na końcu tej żonglerki specjał spowijający ekran w błyskach i smugach. Tak właśnie przedstawia większość walk i trzeba przyznać, że jest to coś nowego pośród slasherków. Rzecz wymaga niezłego wyczucia czasu, a także zręczności w palcach – zwłaszcza, że o ile ze standardowymi przeciwnikami można jeszcze powalczyć bez kamratów, z bosami inna opcja nie wchodzi w grę.

Nasi towarzysze są niegłupi i dobrze wykonują swoją robotę, a gdy się ociągają, można przywołać ich specjalną komendą. Mimo, że gra jest niełatwa, w Etherii trudno zginąć, bo pasek energii napełniamy naparzając w X, gdy Fiel poczuje się gorzej po kolejnych starciach. W sumie system nieźle sprawdza się w akcji, ale jeśli gra nie wciągnie Was po godzinie, nie ma szans, by nieco dalej coś cyknęło.

→I ...I KOŃCZYMY JĄ

Co za dużo, to i świnia nie chce – mówi staropolskie przysłowie. Wprawdzie jest jakieś levelowanie postaci po kolejnych walkach, ale The Sword of Etheria jest, niestety, monotonne. Każdy poziom składa się z krótkiego biegu do przodu ciasnym korytarzem (niewidzialne ściany) i kolejnych pojedynków. Przeciwnicy pokonani, znów biegniemy i następna identyczna walka. Fajnie, że ktoś popracował nad systemem, ale słabo, że nie dorobiono do tego konkretnego świata gry, choć muszę przyznać, że scenariusz mnie wciągnął.

Nie przekonuje także grafika w samej grze. O ile intro i statyczne rysunki są naprawdę śliczne – projekty przeciwników zdecydowanie słabują (zmutowane żuki lub kamienny golem z maczugą... yych) i w mój gust nie udało im się trafić. No i do szału doprowadzało mnie syntetyczne gitarowe granie podczas walk. W sumie gra jest porządna i można trochę powyrzynać, ale równie dobrze można ją sobie odpuścić.

Gulash ■ ■

PlayStation 2

PlayStation 2 — Ciekawy pomysł, ale pomysł to nie wszystko.

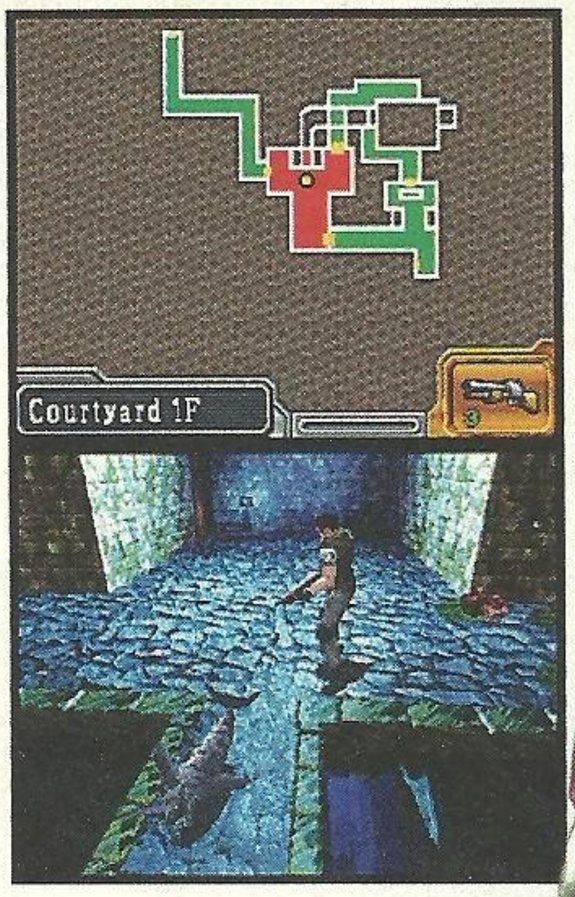
- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1

http://www.konami.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

- **Dobre:** Wierna konwersja klasyka, momentami świetna muzyka i niepowtarzalny klimat!
- **Złe:** Ilu pierwszych części doczeka się jeszcze Resident Evil? Jak dotąd zaliczył cztery...
- **Brzydkie:** Wyprane tekstury, skompresowane filmy, a dubbing tak straszny, że aż śmieszny.



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

OSTROŻNIE, CAPCOM. TA WILLA W KOŃCU RUNIE NA DOBRE...

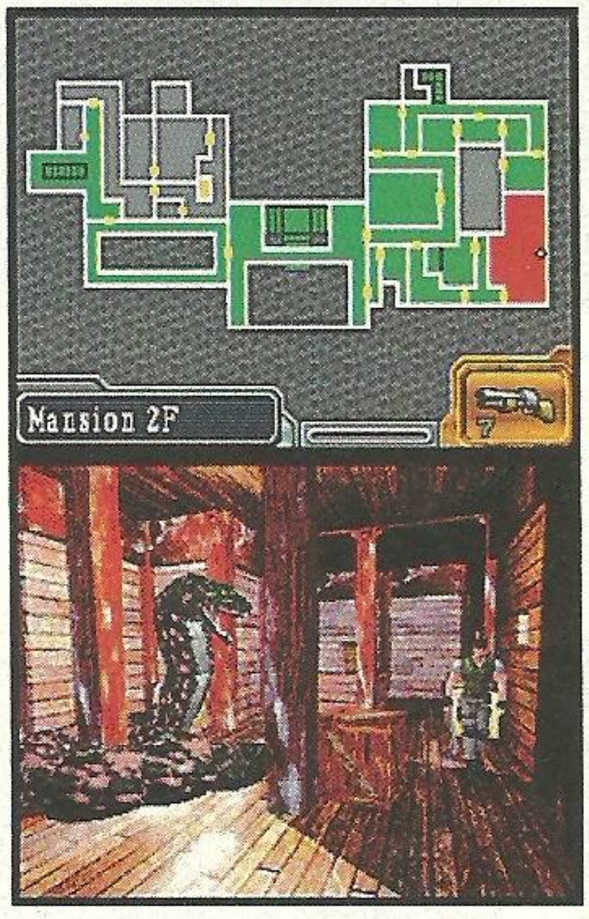
Poprawcie mnie jeśli się mylę, ale zainfekowana posiadłość w Raccoon Forest ma na swoim koncie już trzy gigantyczne eksplozje. Zabawne, z jednej strony zawsze narzekamy, kiedy Kojima (Metal Gear Solid), Itagaki (Ninja Gaiden), czy inny Kobayashi (Devil May Cry) próbuje wydać usprawniony remake któregoś ze swoich hitów, a tymczasem Capcom po raz czwarty przymierza się do sprzedania pierwszej części Resident Evil! I wiecie co? Nawet pomimo tego, że przenośna Rezydencja Zła (tak, wiem, okropne tłumaczenie) nie korzysta z pełnego potencjału dwóch ekranów NDS, bardzo rzadko zmusza do posługiwania się stylusem, a tak w ogóle to liczy sobie równo dziesięć lat, nadal ma w sobie na tyle dużo miodu, aby przykuć uwagę graczy na całe godziny. Poważnie! Ten stary jak świat Resident Evil jest znacznie ciekawszy i bardziej klimatyczny, niż dowolnie wskazany Outbreak, czy Gun Survivor i prawdopodobnie dlatego Capcom tak chętnie do niego wraca. Mało której firmie przeszedłby taki numer...

→I POLICZ DO JEDNEGO

Ciężka sprawa, ale nie mam większych szans, aby zażyć Was w temacie Resident Evil. Capcom skonwertował na przenośne Nintendo grę, która od dziesięciu lat jest dla wszystkich synonimem konsolowych survival horrorów. Dodam szybko, że konwersja udała się wyśmienicie – mały cart Dual Screena spokojnie pomieścił osobne scenariusze dla dwójki grywalnych postaci (Chrisa i Jill), całą tę zainfekowaną willę w lesie Raccoon, dziesiątki zombiaków, tuziny wściekłych psów, wrzeszczących Hunterów, mnóstwo renderowanych filmów – no po prostu wszystko, co dziesięć lat temu straszyło nas na PlayStation. Szczerze? Resident Evil: Deadly Silence wydaje się znacznie szybszy i bardziej dynamiczny od pierwowzoru, pozwala także omijać te denerwujące animacje podczas otwierania drzwi i włażenia po schodach. W całej trylogii mi tego brakowało. Na tym jednak nie koniec. Dobra wiadomość dla wyznawców ładnej grafiki. Oprawa RE być może pochodzi z poprzedniej dekady, ale na małym ekranie konsoli (256x192 pikseli) prezentuje się spójnie i estetycznie. Tak więc bez obaw, że nagle piksele wielkości pięści zaczną atakować Was ze wszystkich stron. Bo nie zaczną.

Jedyna rzecz, która nie do końca zagrała po przeniesieniu RE na Dual Screena, to system zapisywania gry. W dalszym ciągu, aby zapisać stan należy skompletować wcześniej zestaw składający się z maszyny do pisania oraz tuszu do niej. Niby wszystko okej, ale kłóci się to nieco z ideą przenośnej rozrywki. Gry na NDS, czy PSP powinny umożliwiać zapis gry w dowolnym momencie. A to z kolei kłóci się z ideą Resident Evil i koło się zamyka. W każdym razie nie odpalajcie Deadly Silence w autobusie, jeśli wiecie, że za pięć minut czeka Was przesiadka. Dlaczego? Bo nigdy nie zdążycie nagrać progresu. Smutne, ale prawdziwe.

W kwestii sterowania Capcom poszedł wszystkim na rękę. Śledzicie tę serię dokładnie, więc pamiętacie, że dopiero przy okazji Resident Evil 2 firma opatentowała automatyczne namierzanie się postaci na najbliższego wroga. Pomysł ten trafił na szczęście do Martwej Ciszy (tak wiem, tłumaczenie ssie), mimo iż dziesięć lat temu Capcom jeszcze na niego nie wpadł. Dobry ruch.



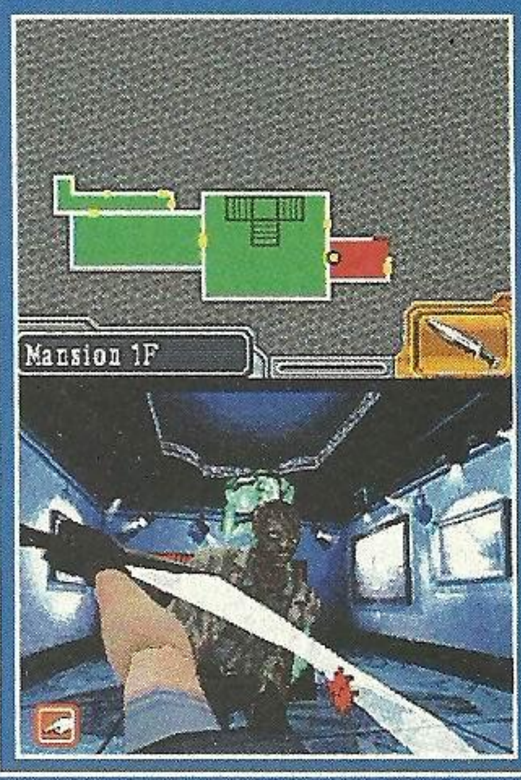
→I LECIWY, ALE RUCHLIWY

Wierzcie lub nie, ale fajnie jest ponownie zagrać w leciwego Residenta. Ja wiem, że statyczne kamery więcej akcji utrudniają niż ułatwiają, że sterowanie postacią jest już bardzo archaiczne, a pomysł na kufer teleportujący zbędne rzeczy w różne miejsca domu, to śmiech na sali, ale przymknąłem na to oko. Nadal liczy się przede wszystkim ucieczka przed głodnymi nieboszczykami, dokładne liczenie wystrzelonych pocisków i rozwiązywanie prostych, acz totalnie niedorzecznych zagadek. Ten skonwertowany dziesięciolatek nie jest żadnym przełomem, ani grą, którą trzeba mieć, jednak jest w nim potężna dawka starego klimatu, która przykuwa na całe godziny. Wchodzicie w to?

Matt ■ ■

REBIRTH

Być może zaglądaliśmy do Raccoon Forest już trzy razy, ale tryb Rebirth pojawił się w nim dopiero przy okazji Deadly Silence. Przenośne RE można rozpocząć na dwa sposoby. W trybie Classic pobawicie się starym, dobrym hiciorem. Ten sam układ pomieszczeń, przeciwników, zagadek – nic nie będzie Was w stanie zaskoczyć. Co innego Rebirth – w nowym trybie sprawy przybiorą nieco inny obrót. Po pierwsze, pojawi się znacznie więcej możliwości zapisania stanu gry, co właścicielom przenośnych konsol będzie na rękę. Po drugie, raz na zawsze zniknie problem przedwcześnie kończącej się amunicji. Pociski wysypują się dosłownie z każdego kąta i szafy, dlatego zapomnijcie o skrupulatnym liczeniu każdej łuski. Pojawią się także momenty, kiedy na świat gry spojrzycie oczami swojej postaci, a nadbiegające zombiaki wytniecie za pomocą noża. Fajna sprawa, ale akcje te włączają się na tyle niespodziewanie, że o cięciu zombiaków stylusem można zapomnieć. A o nowych puzzlach korzystających z nintendowego rysika nawet nie wspomnę.



Nintendo DS — Najlepszy przenośny Resident Evil.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1-(4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.3

http://ww2.capcom.com/ResidentEvil/deadly_silence

Przyznam, że Black znajdował się na liście najbardziej oczekiwanych przeze mnie gier dość długo – od ponad półtora roku, czyli od E3 2004, kiedy to zamknięty pokaz gry wywołał prawdziwą burzę wśród nielicznych dziennikarzy, którym ją zaprezentowano. Z nadzieją czekałem na dzieło Criterion – nic dziwnego, jeśli ta gra miałaby naprawdę zrobić dla FPSów to, co Burnout dla wyścigów, to byłoby to naprawdę coś. Dość powiedzieć, że ostatnie trzy części Burnouta dostały w naszym magazynie oceny nie mniejsze niż 9.7, z jedną 10 włącznie. Moje oczekiwania były więc dość wysokie. Czy finalny produkt im sprostał?

BLACK

Jak pamiętacie zapewne z zapowiedzi w poprzednim numerze, głównym bohaterem Black jest niejaki Jack Kellar, który jeszcze do niedawna był żołnierzem, ale obecnie posiada już tylko niezbyt miły status więźnia. Powyższy „dałngrejd" nastąpił w wyniku zamiłowania naszego chojraka do dość luźnego traktowania rozkazów przełożonych. Ot, standardowa sytuacja – na polu bitwy opada dym i kurz, żołnierze stoją nad ciałami pokonanych wrogów, pan Kellar stoi nad wejściem do bunkra, przez radio słyszy komunikat „stać i nic nie robić", więc rzuca tylko „przyjąłem, wchodzę do bunkra". Rzecz jasna przełożonych trafia ciężki szlag, bo Kellar nie tylko łamie rozkaz, ale swoim zachowaniem naraża też wielu żołnierzy na bezpośrednie niebezpieczeństwo. Szybko dochodzi też do wniosku, że słuchając się rozkazów nic na polu bitwy nie zdziała i sam ma lepszy pomysł na rozwiązanie sytuacji. A sprawy mają się tak: jeden z komandosów już jakiś czas temu przestał być dobrym wojakiem i zaczął parać się kontraktowym terroryzmem. Wiecie, żadnego fanatyzmu, wyłącznie twarda waluta w zamian za sianie śmierci i zamętu. Kellar dochodzi do wniosku, że „góra" tylko wstrzymuje całą operację i rusza na własną krucjatę z zamiarem ukatrupienia dziada...

Cała historia jest retrospekcją, opowiadaną śledczemu na przesłuchaniu naszego bohatera – wchodzi bowiem on w układ, który zapewni mu wolność, jeśli tylko dokładnie i szczerze opowie, co naprawdę podczas rzeczonej krucjaty zaszło. Fabuła nie jest specjalnie porywająca, choć bardzo fajnie podana. Przed każdą misją oglądamy krótkie filmy prezentujące wydarzenia z przesłuchania, a następnie sami prowadzimy Kellera przez opowiadany przez niego fragment. Filmiki zrealizowano po prostu mistrzowsko. Malutka, skąpana w mroku cela, w której odbywa się przesłuchanie, jest cholernie klimatyczna, aktorzy zostali znakomicie dobrani, a w ujęciach i montażu widać rękę niezłych fachowców. Niestety, jest to trochę przerost formy nad treścią, gdyż tej ostatniej jest dość niewiele. Grunt, że historyjki owe stanowią pretekst do ostrej sieki.

→| GIVE A FINGER...

W zasadzie nasz komandos wcale nie gra w Blacku pierwszych skrzypiec. Z punktu widzenia gracza najważniejszą częścią jego ciała jest palec, a reszta pana Kellara mogłaby równie dobrze nie istnieć. Rzeczony paluszek jest natomiast prawdziwym bohaterem, pociąga bowiem za spust tych wszystkich pukawek, dzięki którym strzelanie w tej grze jest aż tak miodne. Od samego początku daje się w Blacku wyczuć jakiś fetysz broni palnej. Pomijam już to, że każda plansza z napisem Loading ilustrowana jest nieprzerwanym ciągiem lecących przez ekran łusek, ale wystarczy, że przez chwilkę nic nie będziemy robić podczas napisu „Press

ARSENAŁ KILLERA KELLARA

Jack ma do dyspozycji kilkanaście rodzajów broni, które pomogą mu w jego krucjacie przeciwko terrorystom i wywołają szeroki uśmiech na twarzach graczy. Pistolet jest fajny, ale to jeszcze nie to. Zresztą w Blacku są tylko dwie sztuki i każdy przy pierwszej nadarzającej się okazji zamieni je pewnie na coś potężniejszego. Zakładając więc, że pistolet Was nie usatysfakcjonuje możecie wymienić go na przykład na shotguna. I to nie na jakieś badziewie, ale SPAS 12 (choć w grze znajdziecie także Remingtona) – z takim żelastwem można już całkiem pewnie ruszać przed siebie. Największa część arsenału przypada jednak na broń maszynową i automatyczną. Tej jest zacny wybór i wszyscy miłośnicy wszelkich jej odmian powinni być ukontentowani. Mamy więc tutaj zarówno powszechnie znane zabawki pokroju MP5, AK-47 i M-16, ale mamy też broń nieco mniej eksploatowaną w grach, jak choćby G36C czy też mojego osobistego faworyta, P-90. Oprócz tego znajdziecie tu jeszcze kilka innych broni zbliżonej klasy. Absolutnym królem wszystkich karabinów dostępnych w grze jest M249 – ta broń każdego zrówna z ziemią, a przy kosmicznej pojemności magazynka nie ma co martwić się specjalnie o częste przeładowania. Zaszczytną rolę snajperki odgrywa w Blacku Walther WA 2000 i w akcji sprawdza się znakomicie, choć nie jest to gra o snajperach, więc amunicję do tej pukawki znajdować będziecie bardzo sporadycznie i po opróżnieniu magazynka lepiej zostawić ją za sobą i poszukać jakiejś innej zabaweczki. Najpotężniejszego BUM z pukawek niewybuchowych dostarcza Magnum, które jednym strzałem zwala z nóg każdego adwersarza, natomiast za zapewnienie w grze odpowiedniej ilości eksplozji odpowiadają granatnik M203 i RPG. Jak potężnej dawki destrukcji potrafią one dostarczyć opisać nie sposób – tego trzeba doświadczyć osobiście. Nieco mniej finezyjne, acz nie mniej skuteczne są granaty, które nieraz wybawią Was z opresji. Jak sami więc widzicie, zarówno miłośnik klasyki, jak i trochę bardziej wymyślnych cacuszek będzie miał z czego postrzelać.

W niektórych misjach towarzyszą nam inni komandosi – wprawdzie nie można wydawać im poleceń, ale chłopaki i tak spisują się nad wyraz sprawnie.

KULMINACJĄ JEST WYSADZENIE W POWIETRZE PRZY POMOCY RPG DWÓCH KILKUDZIESIĘCIOMETROWYCH ZBIORNIKÓW Z PALIWEM – NIE WIDZIAŁEM NIGDY TAKIEJ EKSPLOZJI NA EKRANIE MOJEGO TELEWIZORA I PEWNIE DŁUGO NIE ZOBACZĘ. CAŁE NIEBO ZMIENIŁO SIĘ W JEDNĄ WIELKĄ KULĘ OGNIA.

Start", aby gra uraczyła nas absolutnie rewelacyjnym filmikiem, w którym główną rolę gra właśnie broń. Znakomicie wyrenderowane pukawki i ręce komandosa – nic więcej. To, jak broń brzmi, gdy strzela, jak fachowo jest przeładowywana, jak komandos pakuje pociski do magnuma, nakręca tłumik na MP5 – coś niesamowitego. Filmik jest naprawdę świetny i człowiek sam chciałby położyć łapy na tych cacuszkach. Aby więc sprawdzić je w akcji możecie udać się na strzelnicę i próbować przekonać stróża, że to świetny pomysł dać Wam w ręce broń, albo odpalić kampanię i tam poczuć ich moc. Bo moc broni bez dwóch zdań w Blacku czuć.

→| WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

Już pierwszy przygotowany przez twórców poziom Wam ją unaoczni. Zaczyna się niewinnie – ot, tylko pistolet w ręku i zadanie przedarcia się do reszty drużyny. Jednak już po kilku krokach można podnieść shotguna lub AK-47. Można też i jedno i drugie, ale wówczas pistolet będziecie zmuszeni zostawić na miejscu. Musicie bowiem wiedzieć, że Kellar może przy sobie nosić tylko dwie pukawki jednocześnie. System wcale nie jest takim ograniczeniem, jak mogłoby się zdawać – wiele broni korzysta z tej samej amunicji, a my możemy podnieść każdą upuszczoną przez wroga pukawkę, więc rotacja wyposażenia jest całkiem spora. Najczęściej sprowadza się do kombinacji karabin/shotgun lub karabin/CKM, choć czasem bardzo opłacalne jest noszenie ze sobą RPG – w kilku miejscach znacząco ułatwia życie (lub w ogóle umożliwia dalsze postępy), choć amunicji jest jak na lekarstwo. O samym arsenale więcej przeczytacie w ramce na poprzedniej stronie. Tu wspomnę tylko, że do wielu broni Jack może dołączyć tłumik, choć Black nie jest grą specjalnie wynagradzającą skradanie się. Wręcz przeciwnie – potworny power broni i olbrzymia radocha płynąca z siania pociskami na prawo i lewo zachęcają wręcz do szukania coraz to nowych konfrontacji kończących się ostrą i widowiskową wymianą ognia. A cały ten power wynika z prostego faktu, że pociski wystrzeliwane z giwer nie tylko ze świstem tną powietrze i głucho siekają ciała przeciwników, ale też obracają w perzynę znaczną część otoczenia.

→| CELOWNIK PRAWDĘ CI POWIE

Pod naporem pocisków pękają szyby w oknach, niszczą się meble, elementy wyposażenia pomieszczeń, wszelakie skrzynki i beczki. Jeśli jednak myślicie, że na tym koniec, jesteście w błędzie. Niejednokrotnie całe kawały ścian padną pod ostrzałem, zarówno naszym, jak i przeciwnika. Chowanie się za betonowym murem lub słupem przestało być jakimikolwiek gwarantem bezpieczeństwa – już po chwili z takiej kryjówki może nie zostać nic poza kupką gruzu. Ściana broni dostępu do następnego pomieszczenia? RPG lub granaty załatwią

BLACK DLA MNIE!

W Black nie uświadczycie multiplayera, ale osobiście nie widzę w tym problemu. Jestem gorącym zwolennikiem tytułów z rozbudowanym trybem single, które długi czas grania nagradzają obfitymi bonusami. Niestety, tak jak przeczuwałem, wysoki poziom trudności w Black to tylko przykrywka dla krótkiego czasu zabawy. Człowiek idzie przez tych osiem misji jak przecinak, tylko i wyłącznie po to, aby gra urwała się po niecałych siedmiu godzinach zabawy. W tym momencie pozostają dwie opcje. Albo udawać, że nic się nie stało, odpalić Black na wyższym poziomie trudności i z przejęciem w oczach łowić nie znalezione wcześniej bonusy oraz sekrety, albo... uczciwie przyznać, że ten shooter jest za krótki. Uwielbiam strzelać, lubię zmieniać otoczenie w wirujące drzazgi i dlatego usiadłem do „Czarnego" ponownie, z mocnym postanowieniem wyciśnięcia wszystkiego.

Czego mi zabrakło? Przede wszystkim tego, że Criterion nie umieścił w grze choćby najprostszego Skirmisha. Z otwartymi ramionami przywitałbym opcję wyboru planszy, ustawienia dowolnej ilości przeciwników i ganiania się z nimi tak długo, aż naciskanie spustu przestanie mnie bawić. Niestety, najwyraźniej gra musiała zostać wydana w ściśle określonym terminie, bo nawet tak prostego trybu tu nie znalazłem. Pomijając krótką fabułę, ręczę jednak, że będziecie zachwyceni siłą destrukcji w tej grze. Nie ma minuty, żeby nie eksplodował jakiś samochód, nie wyleciała w powietrze ciężarówka lub nie posypały się tony szkła z trafionego pociskiem budynku. Black to festiwal najlepszych, najpotężniejszych broni, jakie widziałem w grach video i nie spocznę, dopóki nie odblokuję ich srebrnych, złotych oraz niewiadomo jakich jeszcze wariacji. Black to mocna rzecz, problem w tym, że nieco krótka. [matt]

BFG

Macie ochotę poszaleć na PlayStation 2 z najmocniejszym karabinem maszynowym w grze? Wybierzcie opcję tworzenia nowego profilu i wstukajcie:

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV

sprawę. Zamknięte drzwi? Shotgun poradzi sobie z nimi bez najmniejszych problemów. Prawdziwe znaczenie słowa destrukcja poznacie jednak dopiero, gdy celownik zmieni kolor na czarny. Czy będzie to samochód, zbiornik z gazem czy beczka z paliwem, możecie być pewni, że pod ostrzałem eksploduje i zrówna z ziemią wszystko dookoła. Kulminacją tego typu zabaw jest wysadzenie w powietrze przy pomocy RPG dwóch kilkudziesięciometrowych zbiorników z paliwem – nigdy nie widziałem takiej eksplozji na ekranie mojego telewizora. I pewnie długo nie zobaczę. Całe niebo zmieniło się w jedną wielką kulę ognia a moja szczęka opadła do samej ziemi. Dla takich akcji warto w Blacka zagrać.

Niestety – nie wszystko da się rozwalić, co boli o tyle, że ta gra potwornie wprost rozbudza apetyt na destrukcję. Momentami aż kłuje w oczy to, że jedne drzwi z hukiem wyrwało z zawiasów, a drugie stoją, jak stały, pomimo przywalenia w nie z wyrzutni granatów. Widać także od razu, który słup rozniesiemy w pył, a którego nie ruszymy za żadne skarby – przekłamania w grafice pozwolą od razu Wam się w tym zorientować. Nie jest też w żadnym wypadku tak, że po skończeniu poziomu zgliszcza ciągną się jak okiem sięgnąć, albo że każdy wyrąbie sobie inną drogę przez poziom. To nic innego jak rozwinięcie pomysłu z Red Faction, jasne – świetna sprawa, ale żadna tam rewolucja. Po prostu gra Criterion oferuje trochę więcej widowiskowych akcji i bardziej czuć siłę pocisków.

NA SZCZĘŚCIE RADOŚĆ ZE STRZELANIA I SIANIA ZNISZCZENIA NIE MA SOBIE RÓWNYCH. Z CZYSTYM SUMIENIEM MOGĘ POLECIĆ BLACK WSZYSTKIM MIŁOŚNIKOM GATUNKU, KTÓRZY NA OBECNEJ GENERACJI KONSOL WIELU PODOBNEJ KLASY GIER JUŻ NIE UŚWIADCZĄ (ZWŁASZCZA POSIADACZE PS2).

→I U NAS GOSTIE!

Mimo że przywódcą terrorystów jest Amerykanin, to wszyscy, których spotkamy podczas gry, są Rosjanami. Gra zresztą dzieje się w jakimś bliżej niesprecyzowanym miejscu dawnego sowieckiego imperium. Nie są to jednak terroryści, jakich znacie z innych gier. To nie żadna banda fanatyków z byle jakim uzbrojeniem, wrzeszcząca w niebogłosy i strzelająca na prawo i lewo, ale znakomicie zorganizowane paramilitarne oddziały, uzbrojone po zęby i wyszkolone do walki z wojskiem. Są tutaj snajperzy, specjaliści od broni przeciwpancernej, zakuci w kuloodporne kamizelki goście z shotgunami, zastępy świetnie uzbrojonych żołnierzy w kominiarkach, są nawet jednostki wyposażone w bojowe tarcze, których zniszczenie nie jest łatwą sprawą. Wszystkich naszych przeciwników łączy jedno – to banda cholernie twardych skurczybyków. To trochę niekonsekwentne – jakim cudem tak potężne bronie robią na naszych adwersarzach tak mizerne wrażenie? O ile jestem w stanie przymknąć oko na przyjęcie przed zgonem piętnastu pocisków na klatę, to już fakt, że dopiero po kilkunastu strzałach ubrany w kamizelkę kolo przewraca się, po czym zaczyna się gramolić z ziemi, pomimo ciągłego ognia z karabinu, jakoś do mnie nie przemawia. Nie wiem z jakiego materiału wykonane są wspomniane wcześniej tarcze, ale przebicie ich bez wpakowania w nie bez mała pół setki pocisków jest nierealne. Granaty także robią na wrogach umiarkowane wrażenie. Do tego żeby jeszcze wybiegali pojedynczo – ale zazwyczaj są ich całe chmary – setka na level lekką ręką.

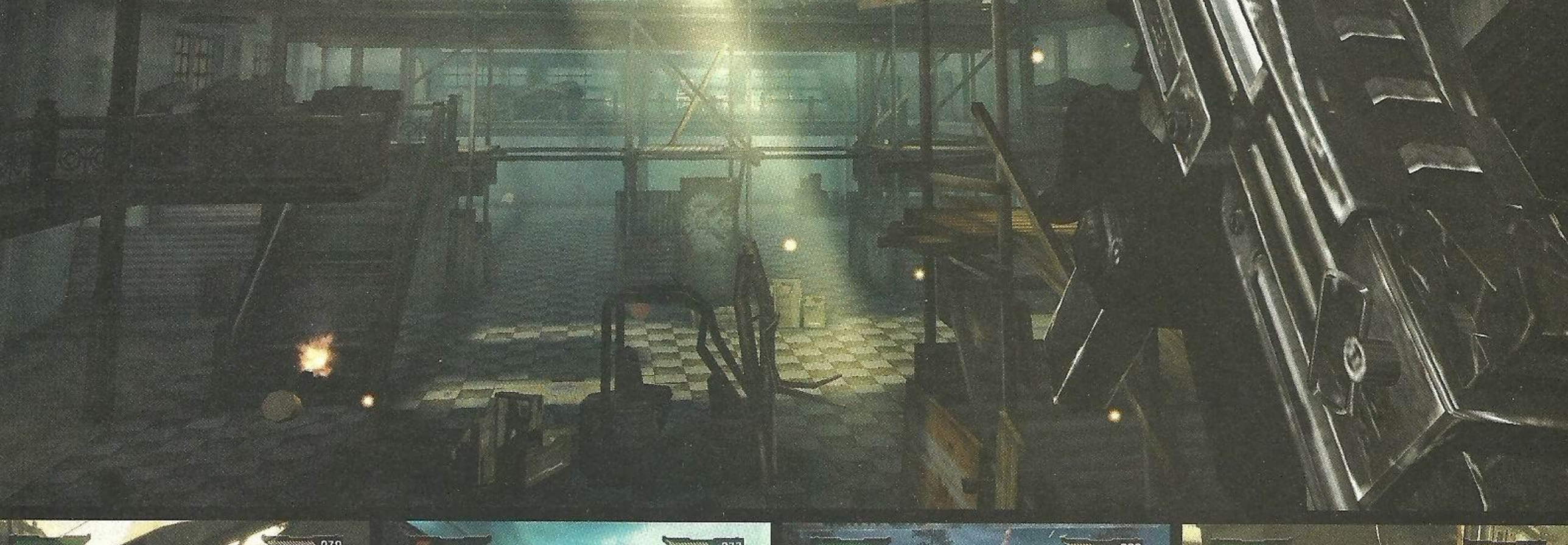
...I DLA MNIE TEŻ!

Po pierwszych dwóch godzinach z Black miałem nieodparte wrażenie, że kiedyś już w to grałem. Albo w coś bardzo podobnego. Chwila namysłu i... Crisis Zone. Albo, jak znają go konsolowcy, Time Crisis: Crisis Zone. W tym wydanym kilka lat temu shooterze Namco na GunCona także występowała demolka otoczenia na niespotykaną w takich strzelaninach skalę; tam również akcja była niezwykle szybka... Ba, nawet projekty przeciwników z Black przypominają mi trochę terrorystów z Crisis Zone i mam wrażenie, że autorzy Black bardzo lubią pozycję Namco. W ogóle Black strasznie kojarzy mi się ze strzelaniną na lightguna – tylko, że zamiast lightguna jest joypad i celownik na ekranie. Jednak intensywność akcji jest, jak dla mnie, porównywalna, co wcale dobrze o grze Criterion świadczy.

Crisis Zone kończyło się w pół godziny, Black pęka w okolicach dziewięciu-dziesięciu godzin. Trochę za krótko, zwłaszcza, że nie ma multiplayera, czy botów. Z drugiej strony jestem pewien, że tak mocnej, szybkiej, zabójczej strzelaniny fpp jeszcze na konsolach nie widzieliście. Wybuchy, nadciągający zewsząd przeciwnicy, palec nie schodzący ze spustu – tak, to jest Burnout fpsów. Raczej Buronut Revenge niż Burnout 3, bo to Keller rozpycha się łokciami między hordami nieprzyjaciół i choć czasem udaje się im przygwoździć go do bandy, nie następuje to jakoś niezwykle często. Między innymi z tego powodu zakochałem się w tej grze. Ale także dlatego, że ma najlepiej wyważone i dopracowane sterowanie dwoma analogami ze wszystkich shooterów fpp na PlayStation 2, w jakie grałem. Płynne, z idealnym „wygładzeniem" – można spokojnie trafić nawet w oddalony cel składający się z kilku piskeli. Black dostarczył mi hektolitry adrenaliny i za to go kocham. [gul]

- **Dobre:** Grafika i engine, widowiskowy mayhem, radocha ze strzelania.
- **Złe:** Względna schematyczność i prostota, mało checkpointów
- **Brzydkie:** Bardzo brzydko, że nie ma multiplayera i jest tak mało misji.

++



Gra oferuje trzy podstawowe poziomy trudności i jeden bonusowy, jednak już na poziomie normal pod koniec gry często zdarzało mi się zakląć, a ostatnia strzelanina przyprawiła mnie o pianę na ustach. Checkpointy są dość rzadko, co przy naprawdę wielkich rozmiarach leveli i ciężkich przeprawach z dużymi ilościami twardych przeciwników powoduje, że gra jest po prostu trudna. Chwila nieuwagi może kosztować życie, a to z kolei może cofnąć gracza do punktu oddalonego o, dajmy na to, dwadzieścia minut czasu gry. Można wtedy zwątpić i cisnąć padem o podłogę. Poziomów jest niestety tylko osiem i choć mają ciekawy design, to w przemożnej części są do siebie dość podobne i prowadzą przez zniszczone wojną miasta i kompleksy przemysłowe. Są też do bólu liniowe, choć nie można powiedzieć, niektóre miejscówki bardzo mi się spodobały. Sam design leveli przywodzi na myśl Killzone, zarówno w samym klimacie, jak i sposobie prowadzenia gracza.

→| BLACKOUT

Ostatnie części Burnouta wyglądały obłędnie – momentami nie mogłem uwierzyć, że ktoś potrafi zmusić do wygenerowania takiej grafiki wiekowe już PlayStation 2. Od razu można poznać, że Black robili ci sami ludzie – w kwestii mojego niedowierzania w to, co widzę na ekranie, nic się nie zmieniło. To jeden z najlepszych silników jakie widziałem – przerzuca potworny mayhem na olbrzymich levelach nie tracąc ani na chwilę płynności. Przez ekran przelewa się masa efektów, wszystko jest delikatnie rozmyte, a dym i kurz podczas starć prezentują się wspaniale i wiarygodnie. Cieszą także smaczki w stylu rozmycia dalszego planu podczas przeładowania broni. Warto nadmienić, że fizyka jest rewelacyjna – wszystko zachowuje się dokładnie tak, jak można tego oczekiwać. Duże wrażenie zrobiła na mnie realistyczna animacja postaci i ich zachowanie po eksplozjach oraz kolizje z otoczeniem – w Perfect Dark Zero ciała wrogów co chwilę tańczą breaka, bo engine nie radzi sobie z liczeniem kolizji, a tu proszę – na o wiele słabszej platformie nie ma z tym najmniejszych problemów.

Kawał dobrej roboty odwalili też dźwiękowcy – bronie brzmią świetnie, odgłosy otoczenia także nie gorzej, a głosy aktorów chwaliłem już wcześniej. Symfoniczna muzyka także jest niczego sobie; świetnie pasuje do klimatu i zagrzewa do walki, więc wielka szkoda, że włącza się tak sporadycznie.

→| ZADY I WALETY

Niestety, Black nie jest pozbawiony wad. Największą jest niewątpliwie brak jakiegokolwiek multiplayera – czy to przez sieć, czy też na jednej konsoli. W dzisiejszych czasach to olbrzymie niedopatrzenie, i żadnego tłumaczenia w stylu „bo single miał być dopracowany" nie kupuję – można było chyba wrzucić choć kilka plansz, botów i podzielony ekran? A tak? Osiem misji zaliczycie w około dziesięć godzin, może potem zmierzycie się z grą raz jeszcze, a może już nie. Głębi w wykonywaniu zadań nie ma – to tylko parcie przed siebie i zbieranie gratów nazywanych tu szumnie „zadaniami drugorzędnymi", choć trzeba przyznać, że jest ich sporo i jak ktoś się uprze na wszystkie, to przedłuży czas ukończenia gry spokojnie o godzinę, może dwie. Znakomite wykonanie i świetnie zrobione filmiki nie idą w parze z dość prostą fabułą, a sama gra nie jest pozbawiona upierdliwych momentów. Na szczęście radość ze strzelania i siania zniszczenia nie ma sobie równych.

Z czystym sumieniem mogę polecić Black wszystkim miłośnikom gatunku, którzy na obecnej generacji konsol wielu podobnej klasy gier już nie uświadczą (zwłaszcza posiadacze PS2). Czy jednak Alex Ward dostarczył grę lepszą od Killzone? Graficznie na pewno tak, ale ilość zabawy i różnorodność stoją po stronie tytułu Guerrillasów. Jeśli jednak szukacie shootera niekoniecznie długiego i skomplikowanego, za to przepięknego i cholernie intensywnego, to Black przypadnie Wam do gustu. O tak.

Blizzard Beast ■ ■

PS2 | Xbox

Objazdowy cyrk eksplozji i zniszczenia.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Criterion
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

WWW: http://www.ea.com/official/black/black/us/index.jsp

8.7

- **Dobre:** Pytanie jest tendencyjne.
- **Złe:** Więcej niż można znieść.
- **Brzydkie:** 49,99 Euro. I wszystko jasne.

Naciskamy i puszczamy, naciskamy i puszczamy, naciskamy i puszczamy... Granie jest równie fascynujące, co czytanie powyższej „instrukcji obsługi".

TORINO 2006

CO DWA LATA SPOTYKA MNIE WĄTPLIWA PRZYJEMNOŚĆ

Z taką właśnie regularnością pojawiają się gry „olimpijskie", nawiązujące do starej tradycji pierwszych składanek gier sportowych, przy których pękały joysticki i puchły nadgarstki. Pod kilkoma względami naprawdę niewiele się zmieniło w ciągu tych ponad dwudziestu lat – nadal są to gry o najprostszych możliwych zasadach, niezbyt ładne i, a to akurat względna nowość, niezbyt grywalne. Na swe usprawiedliwienie twórcy tych gier mają to, że igrzyska składają się z tak ogromnej liczby dyscyplin, w tym wielu niszowych, więc naprawdę ciężko byłoby stworzyć coś więcej niż mini gierki na ich podstawie. Toteż właśnie mini gierki tworzą i **Torino 2006** nie jest tu żadnym wyjątkiem. Jest potwierdzeniem reguły, co nieco boli zważywszy na fakt, że akurat gry olimpijskie można wypuszczać co cztery lata, a to aż nadto czasu, żeby stworzyć grę dobrą. Jednak tutaj chyba bardziej liczy się licencja niż jakość – gra się i tak sprzeda, bo machina marketingowa igrzysk sama zapewni jej reklamę. Zawartość gry nie ma tu nic do rzeczy. Trochę szkoda.

Nie wiem kto od kogo kserował ten sposób sterowania w skokach narciarskich, ale wydaje mi się, że jednak autorzy RTL Ski Jumping ściągnęli od twórców poprzedniej gry o zimowych igrzyskach, wiecie, tych w Salt Lake City w 2002 roku. Tak czy inaczej – różnią się bardzo nieznacznie, choć ten w RTL Ski Jumping jest moim zdaniem nieco lepszy.

→I JAKA POPULARNOŚĆ?

Spójrzmy jednak prawdzie w oczy – grami o sportach zimowych zazwyczaj nie zainteresuje się nawet pies z kulawą nogą. W Stanach, Kanadzie, Czechach, Szwecji, Norwegii itd. chlubnym wyjątkiem są gry hokejowe, ale to akurat jest wyjątek potwierdzający tylko tę regułę. Poza tym fajne do oglądania w TV są jeszcze skoki narciarskie, może snowboard i narciarstwo alpejskie, ale pozostałe konkurencje igrzysk, jak choćby biathlon, interesują chyba wyłącznie żołnierzy z oddziałów strzelców górskich. Poza tym sporty zimowe mają to do siebie, że fajniej się w nich uczestniczy, niż ogląda na ekranie telewizora. Czy gra, jeżeli już przy tym jesteśmy.

W **Torino 2006** znalazło się w sumie osiem dyscyplin olimpijskich, z których twórcom udało się prostym sposobem wykroić szesnaście zawodów. Oczywiście metodą klonowania – mamy więc saneczkarstwo i bobsleje kobiet i mężczyzn („dwójki" i „trójki"), które różnią się między sobą drobnymi szczegółami, skoki narciarskie na średniej i dużej skoczni, biegi narciarskie oraz kombinację norweską, która składa się, jak wiadomo, ze skoku i biegu. Jest wspomniany biathlon, który od biegu różni się oczywiście strzelaniem. Jest też łyżwiarstwo szybkie na trzech dystansach oraz narciarstwo alpejskie – zjazd, slalom gigant i slalom. Niestety większość dyscyplin to powtarzanie tego samego – np. łyżwiarstwo szybkie występuje na dystansach 500m, 1000m i 1500m, więc zmienia się tylko stopień zmęczenia naszych palców po ukończeniu konkurencji. Z kolei narciarstwo alpejskie jest dość nudne, zaś bobsleje i sanki ujdą w tłoku, bo jest szybko i nieźle miga. Jak widać różnorodność jest niespecjalna.

Podobnie wypada grywalność – w mniej więcej godzinę można zaliczyć tych szesnaście zawodów, ale już po półgodzinie widziało się wszystko, co gra ma do pokazania i wypróbowało się sposoby rozgrywania każdej z dyscyplin. O dziwo jednak, w większości nie polegają one na maniakalnym mashowaniu – tylko w kilku konkurencjach przydają się szybkie palce. W pozostałych wystarczy sterować i/lub rytmicznie wciskać podane przyciski. Najbardziej skomplikowane są skoki narciarskie oraz biegi – w pierwszej konkurencji trzeba się wykazać odrobiną wyczucia, czego żadnemu z graczy, którzy grali w RTL Ski Jumping 2006 nie zabraknie, bo jest to niemal idealna kalka tamtego systemu, a w biegach trzeba sobie taktycznie rozłożyć siły, żeby nasz biegacz nie spuchł przed metą. No, może jeszcze łyżwiarstwo szybkie jest w miarę skomplikowane, ale też potwornie nudne, szczególnie na najdłuższym dystansie 1500 m.

→I BIELMO NA OKU

Oprawa graficzna i dźwiękowa **Torino 2006** jest bardziej niż skromna. Owszem modele postaci są całkiem solidne, gra śmiga płynnie, co widać wyraźnie w konkurencjach szybkościowych, tekstury też są znośne. Ale z drugiej strony żaden to wyczyn, gdy podstawą palety kolorów jest biel. Nie ma tu też po prostu żadnej efektowności, żadnych świetlnych, kolorowych bajerków – w końcu to „poważna" gra o igrzyskach. Na dokładkę komentarz jest po prostu straszny – grzeczny, nudny i powtarzalny. W RTL Ski Jumping 2006 były przynajmniej jakieś żarty, tu jest tylko kilkanaście powtarzanych w kółko tekstów, a dodatkowo czasami nad areną zmagań zalega żenująca cisza – widać komentatorom skończyły się pomysły po tym jednym rzuconym hasełku.

→I ZESZŁOROCZNY ŚNIEG

Wszystko to (mała efektowność, nuda, powtarzalność, brak mashowania, które ewentualnie mogłoby podnieść temperaturę zmagań w multiplayerze) moim zdaniem kłóci się z podstawowym założeniem gry, czyli tym, że jest to party game dla wszystkich. Problem zaś w tym, że chyba nikogo by ta gra nie wciągnęła – ja sam zagrałem kilka razy we wszystkie konkurencje i miałem jej już szczerze dość. Granie w **Torino 2006** to strata czasu – o wiele fajniej jest sobie poskakać w RTL Ski Jumping 2006, bo tam przynajmniej jest jakaś kariera, a w **Torino 2006** nie ma nic interesującego, może poza biegami narciarskimi. Ale dla tych kilku minut kombinowania (tyle trwa bieg) zdecydowanie nie warto wydawać takich pieniędzy.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | PC

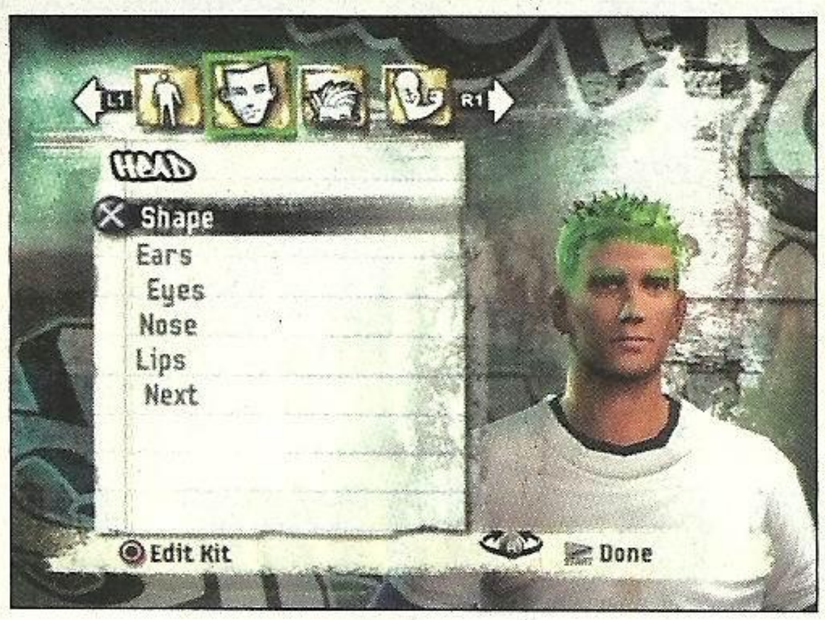
Z górki na pazurki i łbem o ścianę.

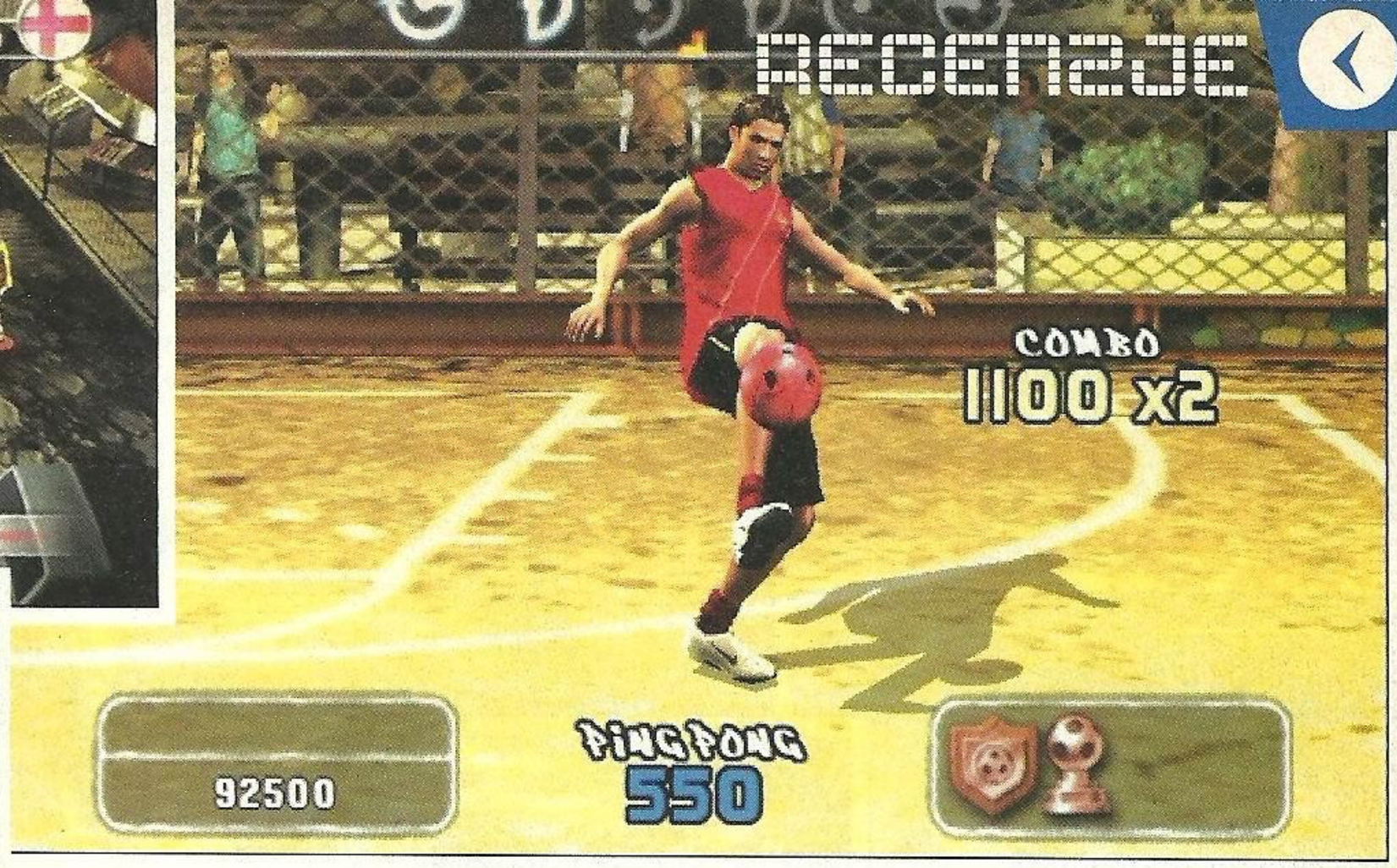
- **Wydawca:** 2K Games
- **Producent:** 49 Games
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.olympicvideogames.com/

4.7





FIFA STREET 2

PRZEROST FORMY NAD TREŚCIĄ?

Druga odsłona zręcznościowej piłeczki od EA BIG rozwija pomysły poprzedniczki i prawdopodobnie jest nawet lepszą grą, choć nie tak fajną jak jej koszykarski odpowiednik, czyli NBA Street v3 – mimo całej efektowności wszystkich trików potężne dunki mają jednak przewagę nad golami strzelanymi z przewrotki. Tym bardziej, że bramki nie da się urwać. A obręcz w NBA Street i owszem.

→I CO ROBIĆ, CO ROBIĆ?

Teoretycznie wszystko jest łatwe, proste i przyjemne – tak, jak to powinno być w grach zręcznościowych. I rzeczywiście – każdy szybko załapie o co chodzi, bo sterowanie nie jest jakoś specjalnie udziwnione. Jest podanie po ziemi i „górą" oraz strzał, a w obronie odbiór piłki, zmiana zawodnika, przechwyt podania oraz przełączenie się na bramkarza. Prawym analogiem kręcimy triki, a eLki i eRki służą do zmieniania trików oraz do biegu. I tu zaczyna się problem – sztuczek jest po prostu zatrzęsienie!

Owszem, z jednej strony to dobrze, bo jest co robić, ale z drugiej – nie idzie się w tym wszystkim połapać i odpalać tych trików, które chcemy zrobić w danej chwili, a nie tych, które nam w sumie dość przypadkiem wyjdą. Dlatego przez przynajmniej kilkanaście pierwszych spotkań w ogóle nie kontrolujemy tego, co dzieje się na boisku i możemy wyłącznie eksperymentować. Naprawdę przydałby się jakiś tryb treningowy, (bo tutorial jest zdecydowanie zbyt skromny), w którym moglibyśmy potrenować wszystkie sztuczki i triki, by sprawdzić, które i kiedy się przydają. Bez niego trzy czwarte naszych trików robimy zupełnie od czapy. Nawet pomimo tego, że obowiązuje zasada – wychylenia gały na boki, to zwody w bok, do góry, to przerzucenie piłki nad przeciwnikiem, a do dołu – założenie siatki (zwanej tu Pannas).

Gra w obronie też nie należy do łatwych zadań, wydaje mi się, że twórcy gry trochę przegięli z zasięgiem działania trików – gdy piłkarz sterowany przez konsolę uweźmie się na jednego z naszych graczy, to ten nieustannie pokłada się na ziemi, bo każdy kolejny trik powala go na glebę, a gdy już wstanie, to natychmiast znowu leży – najlepszą w tym wypadku obroną jest odsunięcie zawodnika, gdy przeciwnik przyjmuje piłkę i zaatakowanie wślizgiem z większej odległości. Ale to nie zawsze się udaje. Szczególnie w meczach, w których należy nabijać punkty lub ładować gole po Gamebreakerach, bo przeciwnicy nieustannie trikują.

Oczywiście, w grze o podtytule Street nie mogło zabraknąć tego zagrania specjalnego. Od tych z pozostałych gier z serii różni się tym, że oferuje, oprócz strzelenia bramki i odjęcia jednej z konta przeciwnika, możliwość wygrania przed czasem. Wystarczy w dość krótkim czasie położyć na glebie trikami trzech zawodników drużyny przeciwnej i trafić do bramki, co jest dość proste – podczas Gamebreakera prawie każdy strzał z połowy przeciwnika jest celny.

→I DUŻO, A POTEM WIĘCEJ

Oczywiście jest w **FIFA Street 2** rozbudowany tryb kariery, w którym tworzymy i ubieramy swego piłkarza, a potem wysyłamy na podbój ulicznych boisk. I tu zaskoczenie – na początku kariera toczy się wyłącznie indywidualnie, a dopiero po pewnym czasie zdobywamy wystarczająco dużo szacunku, żeby móc założyć własną ekipę, do której dołączymy pokonanych graczy. To sprawia, że zabawy jest naprawdę mnóstwo – tak na oko na przynajmniej dwadzieścia, trzydzieści godzin samego odkrywania kolejnych trików i rozbudowywania umiejętności naszego podopiecznego, a także pozostałych kumpli z drużyny. Zawody rozgrywane są na różnych zasadach – liczą się bramki, założone siatki albo punkty lub gole po Gamebreakerach – jest tego sporo, co jednak sprawia, że po pewnym czasie zaczynamy się odrobinkę nudzić, bo mimo wszystko ciągle robimy to samo. Dopiero granie z żywym przeciwnikiem może tę monotonnię przerwać. Albo też my sami możemy zająć się bardziej wymagającą częścią **FIFA Street 2** – Skill Challenge, o którym w ramce.

Jest to na pewno więc gra bardzo rozbudowana i dopieszczona – widać, że twórcy włożyli w nią sporo pracy. Tak, graficy też – naprawdę jest bardzo ładnie, dopracowano silnik, dzięki czemu gra pochrupuje z rzadka, modele piłkarzy są efektowne i fajnie animowane, widać, że pochodzą niemal wprost z NBA Street v3, podobnie zresztą jak boiska. Świetnie też spisuje się nowa kamera umieszczona za jedną z bramek, choć czasami za bardzo zoomuje na akcję, przez co nie widzimy pozostałych graczy naszej ekipy. Ha, a na (prawie) koniec małe zaskoczenie – w **FIFA Street 2** nie ma w zasadzie hip-hopu! A już myślałem, że w żadnej ze sportowych gier EA nie może go zabraknąć. Mamy za to niezły przegląd współczesnych brzmień – trochę dance hallu i drum and bassów, jakieś latynoskie rytmy, punkujący rock i inne kawałki, których przynależności gatunkowej nie umiem określić. Na pewno jest różnorodnie, choć nie zawsze fajnie. Za to brak mi jakiegoś komentatora, który ubarwiałby mecz głupawymi tekstami, bo same odgłosy kopaniny są dość przeciętne.

→I SPOJENIE SŁUPKA Z POPRZECZKĄ

FIFA Street 2 nie ma wprawdzie takiej mocy, jak NBA Street – nie jest tak intuicyjna i efektowna, ale na pewno warto jest ją wypróbować, bo oferuje mnóstwo całkiem niezłej zabawy. Niestety, wymaga też pewnej dozy cierpliwości i samozaparcia, przy nauce sterowania i trikowania, co w grze tak bardzo zręcznościowej niekoniecznie musi być zaletą. Szczególnie, gdy chcemy sobie grać z kumplami, a nie uczyć ich grania.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | GCN | PC

Niezła kopanina...

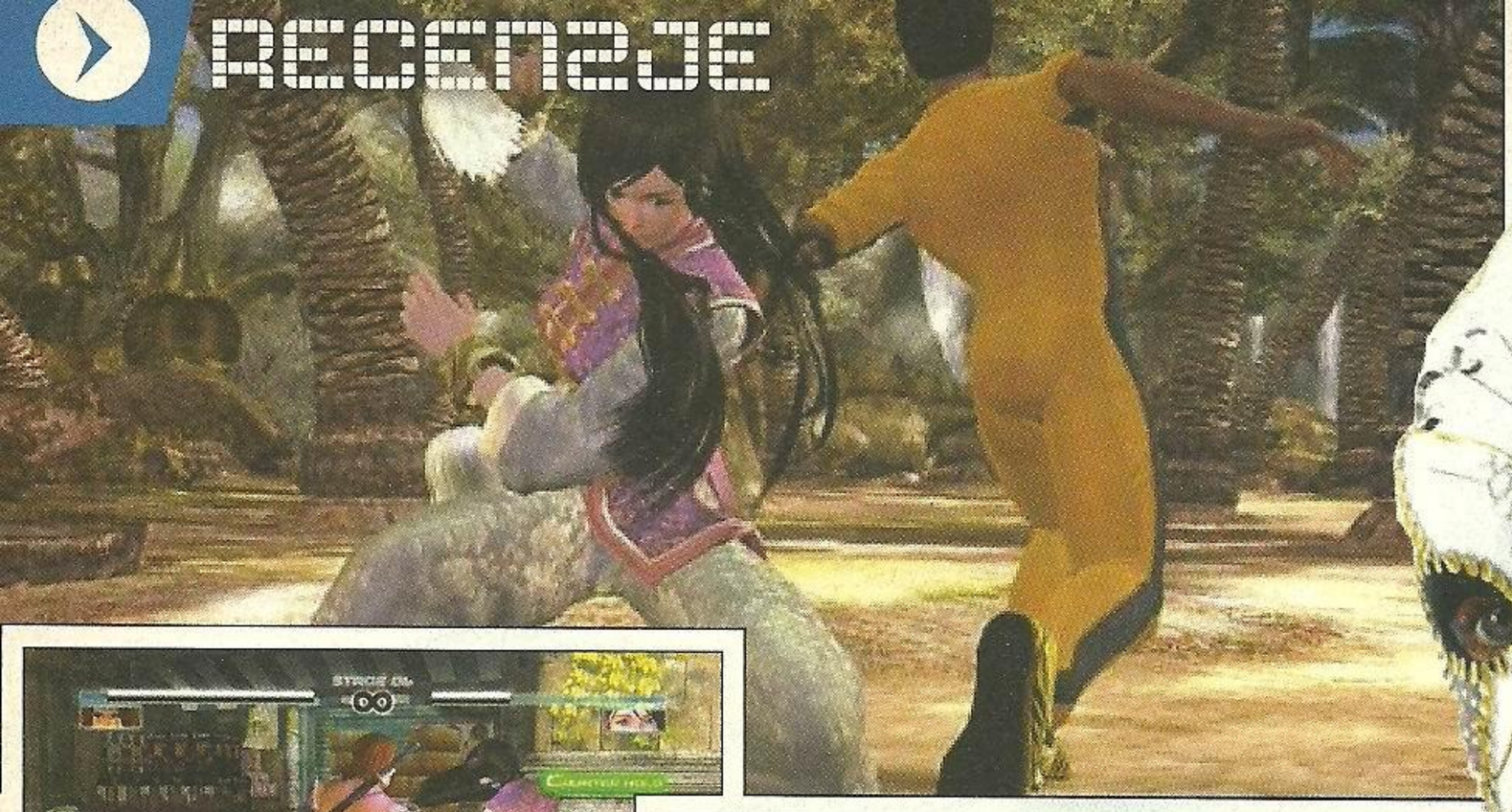
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports BIG
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

http://www.easportsbig.com/games/fifastreet2/

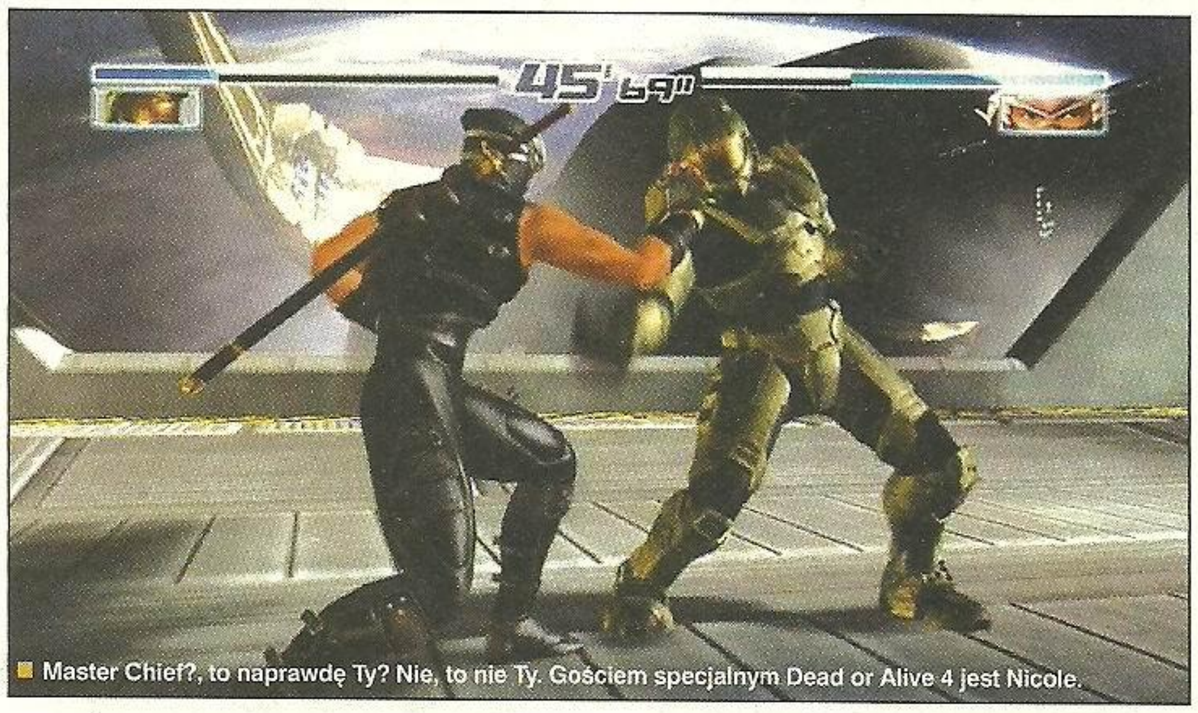
7.0

■ Być jak Ronaldinho! W trybie Skill Challenge zajmujemy się nie czym innym, tylko żonglowaniem piłką i robieniem sztuczek, jakie czasami możemy zobaczyć w reklamach, albo gdy Ronaldinho i spółka z brazylijskiej reprezentacji zaczynają bawić się piłką. Zadanie w SC teoretycznie jest proste – trzeba wykręcać prawym analogiem figury, jakie wyświetlają się na górze ekranu. Ale w praktyce trzeba się nieźle namęczyć, by osiągnąć przyzwoity rezultat. Skill Challenge to świetny przerywnik i naprawdę fajne wykorzystanie analoga w mini gierce.



DEAD OR ALIVE 4

WEDŁUG OSTATNICH BADAŃ POLACY OSIĄGNĘLI BARDZO WYSOKI POZIOM SZCZĘŚCIA



Master Chief?, to naprawdę Ty? Nie, to nie Ty. Gościem specjalnym Dead or Alive 4 jest Nicole.

Można powiedzieć, że od kilkunastu lat nie było takiego poziomu szczęścia i zadowolenia z życia w Narodzie. Mało tego – z roku na rok stan ten wydaje się poprawiać. Skąd to się bierze? Być może stąd, że choć różnice między bogatymi a biednymi wciąż pozostają, to zarówno jednych, jak i drugich stać na nieco więcej niż w zeszłym roku. Jeśli pójdzie tak dalej, a wygląda na to, że tak, wszyscy będziemy zadowoleni siedzieć przed ukochanymi HDTV i grać na X-ach 360 aż się kurzy.

Jesteśmy więc w znacznie lepszej sytuacji niż przeciętny Japończyk, którego poziom satysfakcji z życia jest stabilny, lub spada. A szkoda, bo gdyby było lepiej, być może taki tytuł jak Dead or Alive 4 byłby tytułem lepszym. „Zaraz..." – spytacie – „to jest słaby tytuł?" Absolutnie nie, ale podczas jego „lektury" nabiera się podejrzeń niczym mnich w klasztorze: „Mistrz zdziwaczał na starość i ktoś powinien zająć jego miejsce".

→I ITAGAKI

A kto jest niby tym mistrzem? Jeśli mówi się o DoA4, nie można nie powiedzieć o Tomonobu Itagakim. Ten długowłosy, skrywający oczy za przyciemnianymi okularami Japończyk, który zbudował Team Ninja i właściwie niepodzielnie nim rządzi, stał się już ikoną popkultury Japonii. Kiedy występuje na targach czy wystawach, bliżej mu do Marylina Mansona czy Michaela Jacksona – ekscentrycznych postaci sceny, niż do zahukanych, bladolicych, kryjących się po kątach twórców gier. Itagaki sam jest produktem na sprzedaż, ale i nie stroni od uderzania pięścią w stół. W wywiadach śmiało powiada: „to był mój pomysł na grę", „chciałem, żeby tak wyglądała", „zrealizowałem swoje marzenie". On jest Cesarzem Imperatorem Team Ninja. Opowiadając o projekcie Ninja Gaiden powiedział: „wiem, że ninja powinien się chować, ale wiem też, że dzieciaki chcąc być ninjami nie myślą o chowaniu się, tylko o rozwalaniu wrogów w bitwie, więc chrzanię tradycyjny wizerunek ninja". Team Ninja, a zatem i Dead Or Alive jest takie, jakim widzi je Itagaki. Ale czy DoA jest dowodem, że demokracja w robieniu gier się nie sprawdza?

→I CZEGO NIE WIDZI ITAGAKI?

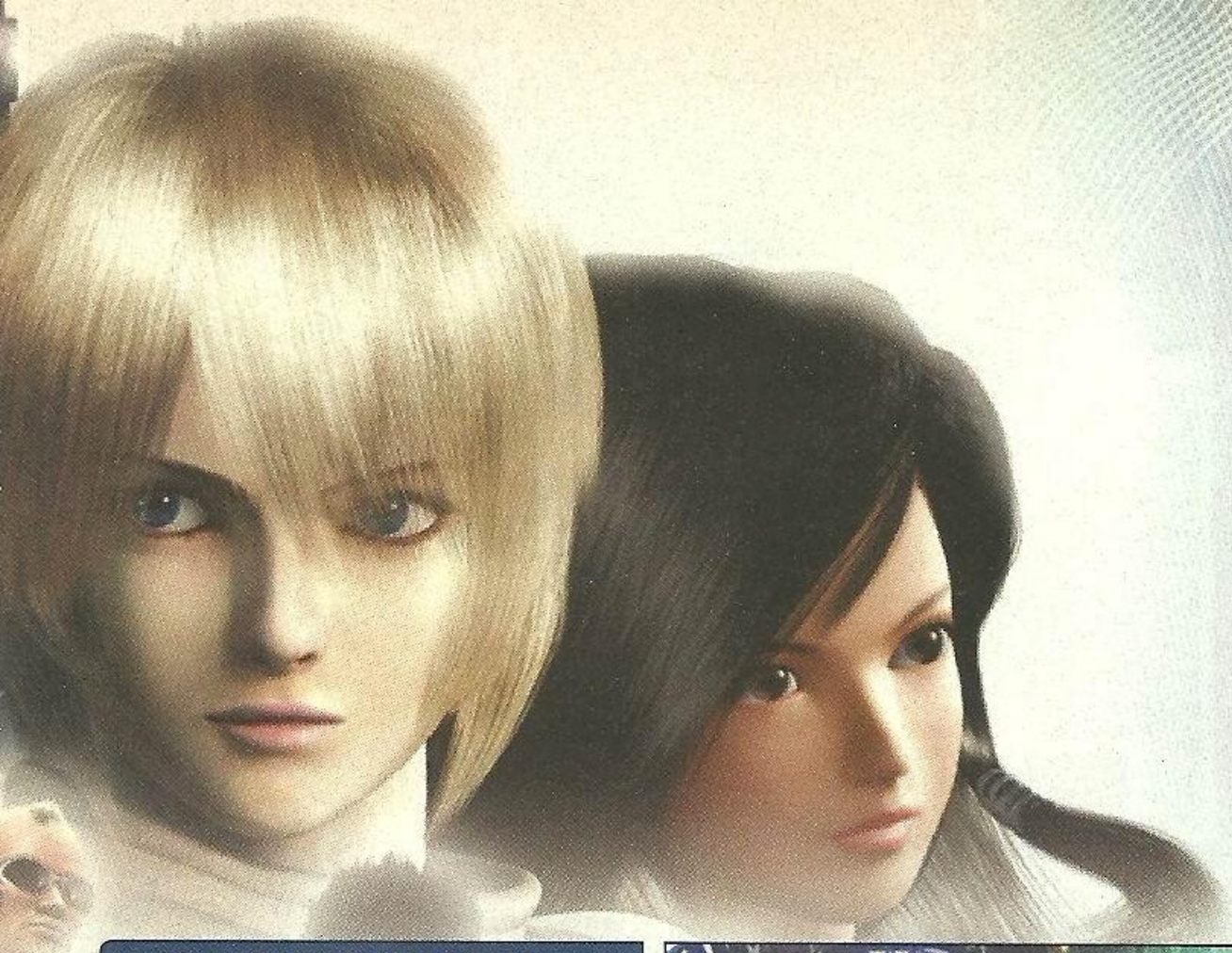
Dewiant. Pierwsze słowo, które nasunęło mi się podczas gry. Spodziewałem się przepięknej grafiki, jeśli chodzi o areny. I taka jest. Areny, choć pokręcone maksymalnie (walki między dinozaurami, czy na targu, gdzie rozsypują się pomarańcze), robią gigantyczne wrażenie. Środowisko gry ma niebagatelny wpływ na zabawę. Na arenie w Vegas jeżdżą samochody i trzeba uważać, bo uderzenie przez rozpędzony pojazd kosztuje sporo zdrowia. Na arenie z dinozaurami można zostać „pacniętym" przez pterodaktyla – oprócz stabilnych elementów, które robiły krzywdę do tej pory, pojawiły się na planszach elementy losowe, ruchome. Wykorzystanie ich spędzi sen z powiek niejednemu graczowi. Czasem można wrzucić przeciwnika za jakąś przeszkodę (pień, beczkę) i będzie on musiał do nas wrócić. Wystarczy więc czekać tuż za przeszkodą, ponieważ zawodnik przeskakujący będzie miał trudniej.

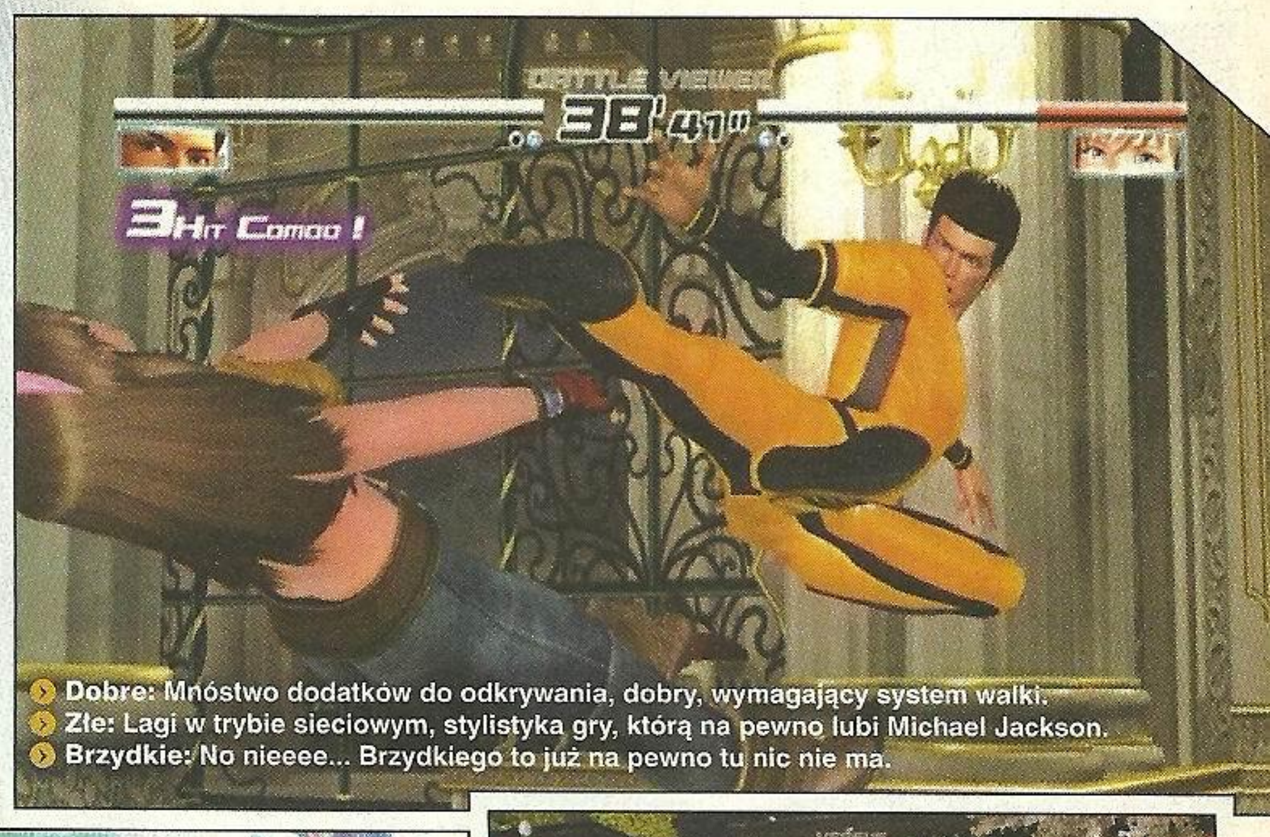
Itagaki jest szczególarzem. Tutaj wypieszczono grę najbardziej. Kiedy stajesz na wiszącym moście, albo lądowisku helikopterów, naprawdę czuć przestrzeń. A to nie tylko dzię-

MULTIPLAYER ONLINE

Musicie sobie zdać sprawę z tego, że bez trybu sieciowego DoA miałoby znacznie niższe noty. Możliwość bicia się z graczami z całego świata jest czymś fenomenalnym. Przebieracie w miejscu nogami podejrzewam tylko z jednego powodu – pytania: czy są lagi! Nie wiem czy pamiętacie, ale Czcigodny Itagaki, który jest wszechwiedzący i wszechmądry, kiedy projekt jeszcze raczkował, powiedział tak: „Zaprosiliśmy dziennikarza, żeby pograł w tryb sieciowy DoA. Pograł, a potem pograł jeszcze w tryb normalny i nie zauważył różnicy. Czy to wystarczy za wyjaśnienia?" Wystarczyło. Świat zamarł. Wobec sytuacji, kiedy lagi obserwujemy nawet na Wi-Fi, gdy bawimy się dwoma PSPkami, Itagaki oszukał prawa fizyki i zrobił kod gry działający z prędkością światła.

Niestety – tak nie jest. W meczach sieciowych (testowałem na łączu o transferze 2Mb, więc nieźle) lagi się zdarzają. W ogóle gra działa inaczej. Wydaje się, że nieco wolniej, mniej płynnie, a od czasu do czasu dosłownie zwalnia na jedną technikę, albo pół, tak, jak w sytuacji, w której naciskalibyśmy szybko start. Kto zadaje wtedy cios, ma przerąbane, bo counter na to murowany. Czyli co? Lagi się zdarzają, turnieju na tym nie będzie, ale na upartego można się zabawić amatorsko.

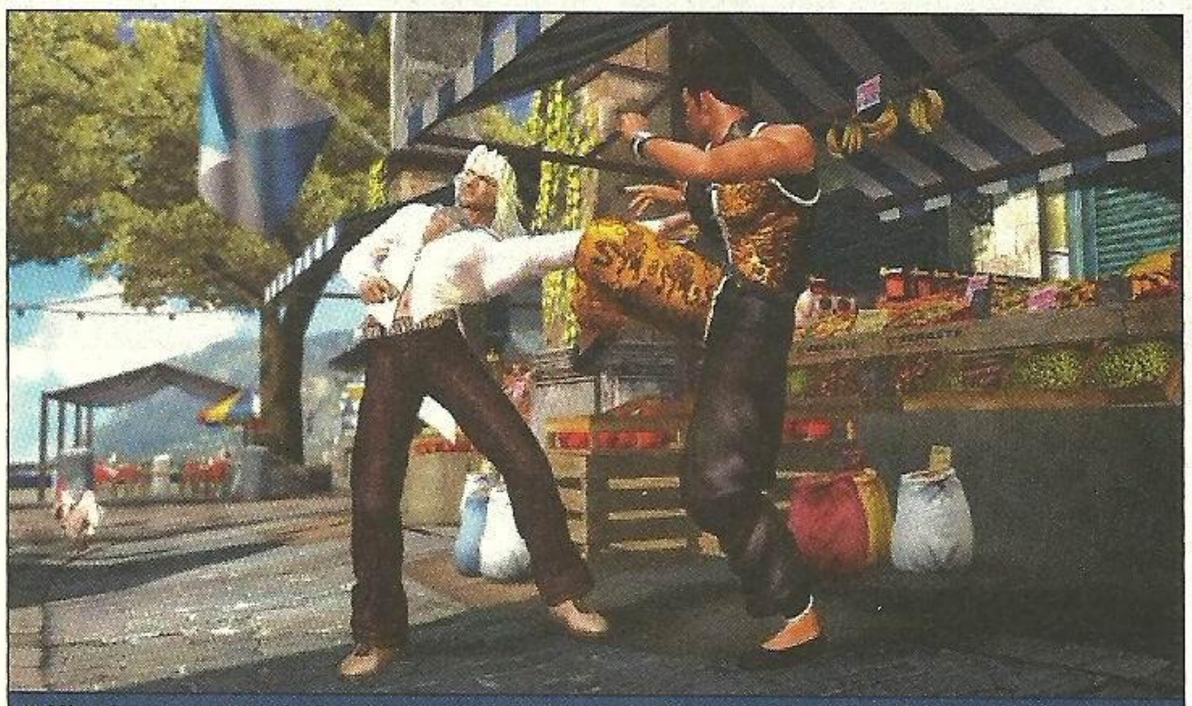




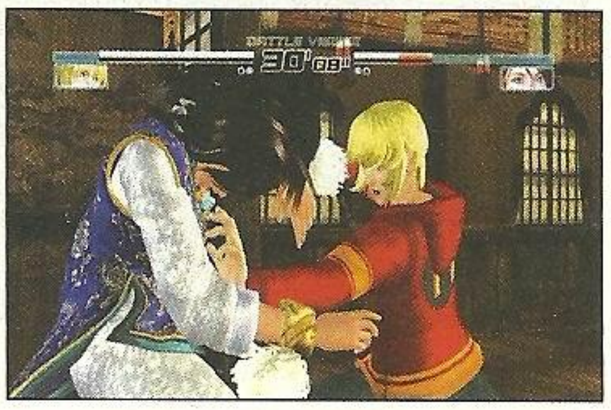
- **Dobre:** Mnóstwo dodatków do odkrywania, dobry, wymagający system walki.
- **Złe:** Lagi w trybie sieciowym, stylistyka gry, którą na pewno lubi Michael Jackson.
- **Brzydkie:** No nieeee... Brzydkiego to już na pewno tu nic nie ma.

BONUSY I DODATKI

Ponieważ DoA wspiera ideę X360, w której jak wiadomo wszystko trzeba osiągnąć lub odkryć, należy się spodziewać wysypu niespodzianek. Rzeczy odkrywają się za uzyskiwanie wyników, za wygrane pod rząd mecze w trybie sieciowym, za czasowe pokonanie trybów. Ba, nawet za przegranie pięciu walk pod rząd dostaje się „osiągnięcie" (choć to pewnie żadna nobilitacja). Grając dłużej w DoA4 ma się nie tylko większy wpływ na postacie (dzięki sklepikowi i odkrywanym strojom), ale też na mecze, bo na przykład dostaje się własne dojo do organizowania walk online.



■ Nie pierwszy to w grach video pojedynek Pijanego Mistrza (czyli Jackie Chana) z kolejną inkarnacją Bruce'a Lee. Ale mamy nadzieję, że ostatni w tak festyniarskich strojach.



ki grafice, ale też dźwiękowi i ich doskonałemu zgraniu. Itagaki powiedział kiedyś, że tylko on i Kojima rozumieją w tym biznesie, co to znaczy „gra telewizyjna". Że to znacznie więcej, niż tylko dopieścić grafikę. Trzeba dodać dźwięk, przejaskrawić niektóre odczucia podczas gry, nieco przerysować kontury i dostaniemy tytuł, który będzie robił wrażenie.

Po raz pierwszy „pańskie oko" odwróciło się od gry, kiedy zaplanowano postacie. Nie różnią się one zbytnio jakościowo od tych, które znamy z poprzedniej części. Oczywiście stroje zmieniono, zmieniono też nieco fizykę „falowania" wszystkich elementów, które falować powinny. Słynny biust, który wypromował zawodniczki DoA na okładki różnego rodzaju magazynów, także zachowuje się tak, jak zwykle. Gościnnie postać o imieniu Spartan (podobna do Master Chiefa z HALO) wygląda ze swojej „Mjolnir armor". Ale cóż z tego, skoro same projekty strojów są po prostu straganiarskie. Nie wiem, na co poszła wena twórcza autorów i gdzie ta ciężka pięść szczególarza Itagakiego – wdzianka, które mieszają dżinsy i białe koszule z wielkimi naszyjnikami to jest moda, jaką stosują pięciolatki ubierając lalki.

Stylistyka postaci mogłaby się zmienić – zrobiono ze wszystkich debili żyjących w abstrakcyjnym świecie, zaś filmiki początkowe i niektóre końcowe w trybie Story są takie, że aż się człowiek brzydzi niektórymi fajterami grać. O, rany – pomyślałem widząc pląsy wśród kwiatuszków, czy scenę, w której chodzi tylko o to, że jedna z postaci robi sobie na śniadanie sałatkę, ale przedtem nago odbywa gimnastykę przed oknem. Pewnie, że niewiele widać, ale czy to jest do diabła gra dla onanistów? W DoA4 twórcy napawają się erotyzmem w taki sposób, jakby następną linią produktów miały być gumowe lalki z postaciami z gry, które potem sprzeda się w sexshopach. Zresztą znając Japonię nie wiadomo, czy już takich nie ma. W każdym razie nie byłem nawet zdegustowany. Znacie mnie: lubię fajną historię i mogę pograć skączącym biustem bez problemu. Tym razem byłem po prostu przerażony! Za tą grą nie stoi żadna historia i o nic w niej nie chodzi.

→I A CO W TRYBIKACH?

Zmianom uległ także sam system gry. Najbardziej widać to w counterach. O ile w poprzedniej części były miłym dodatkiem, o tyle teraz zaczynają być wyzwaniem. Przy okazji Ninja Gaiden Itagaki powiedział: „Parę osób testowało tę grę i powiedzieli, że jest trudna. Podziękowałem, wróciłem do zespołu i powiedziałem, że grę trzeba w takim razie jeszcze nieco utrudnić." Podobnie jest tutaj. Poprzednio na counter było około 22 klatek animacji. Teraz zostało 12, a może 14. Wciąż są to zagrania bardzo opłacalne, ale znacznie trudniejsze do wdrożenia. Kiedy ktoś założy Ci counter po wysokim lub „środkowym" ataku, wywalasz się na ziemię i nie masz możliwości od razu wstać. Wtedy zapewne dostaniesz jeszcze pożegnalnego kopa, lub piąstkę. Po normalnym wywaleniu się spokojnie od razu możesz podjąć walkę. Generalnie ostabiono też siłę ciosów, przez co walki trwają dłużej. Gra przeniosła się też nieco w dół – sporo patentów na parter i okizeme, które nie pozwalają wstać tak, jak by się chciało.

Zaczynamy grać z odsłoniętymi następującymi postaciami: Ayane, Bass, Kokoro, Bayman, Brad Wong, Christie, Hayabusa, Hayate, Hitome, Tina, Jann Lee, Kasumi, Eliot, La Mariposa, Zack i Leifang, Potem odkryją się jeszcze Leon, Gen Fu, Ein, Tengu, Helena, oraz Spartan-458, czyli panienka przypominająca Master Chiefa (której combo z granatem po prostu rządzi!). Poza tym niewiele się zmieniło. Jest Story, są mecze vs i tagowe, można sobie pooglądać filmiki, albo walki i z tych walk połapać obrazki, które potem trafiają do menu pt. „album".

→I DEAD OR ALIVE?

Bez wątpienia DoA4 jest jedną z najładniejszych gier na X360. Nieźle wspiera tryb sieciowy, ma przepiękne areny i krajobrazy, ciśnie procesor bez opamiętania. To świetnie. Doskonale, że system walki ruszył w stronę wyższego poziomu trudności, takiego układu, że gracze, którzy mashują joypad bez sensu, od razu zbiorą baty od dobrze counterujących zawodników. To się liczy. Z drugiej strony jednak – zastanawia niedopracowanie całej stylistyki gry, trybu Story, w którym można by coś zamącić, a także designu postaci, który moim zdaniem nie idzie w dobrą stronę.

Czego bym jednak nie napisał, DoA4 jest uczciwym kontynuatorem serii – najładniejszym mordobiciem, któremu nikt nie może zaszkodzić. Na jego doświadczeniach sieciowych uczyć się będą wszyscy twórcy bijatyk. Już dziś grają pewnie w DoA4 po nocach i zastanawiają się, czy to mniejsze okienko na counter nie jest zrobione właśnie po to, żeby nawet podczas lagów nie faworyzować początkujących graczy. Sądzę, że szczególarz Itagaki niczego nie robi bez przyczyny. Części z jego genialnych pomysłów po prostu jeszcze nie rozumiemy. **Grabarz** ■■

Xbox 360 — Najładniejsze mordobicie w historii!

- **Wydawca:** Tecmo
- **Producent:** Team Ninja
- **Liczba graczy:** 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.tecmogames.com/games.asp?id=18

8.7

- **Dobre:** Krojenie, palenie, miażdżenie. Brakuje tylko możliwości zrzucenia na głowę odważnika z napisem „16 ton”
- **Złe:** Przeciwnicy albo nie grzeszą inteligencją, albo grzeszą zbyt wysoką. Fabuła jest żałosna, a dialogi koszmarne.
- **Brzydkie:** Praca kamery bardzo przeszkadza w zabawie.

TRAPT

OTO GRA O MIAŻDŻENIU, PALENIU, ROZCINANIU...

To nie jest recenzja Painkillera, ani slashera Capcomu. O dziwo, czynnościami tymi zajmie się mała, słodko wyglądająca i odziana w skąpy strój księżniczka, wrobiona przez złą macochę w zabójstwo ojca. Tak się niefajnie składa, że ów gość był królem, co dla drobnej, uroczej Allury oznacza, że właśnie została skazana na śmierć. Za jej głowę wyznaczono nagrodę i teraz każdy rzezimieszek, złodziej, morderca, mag, czy rycerz dąży do jej zgładzenia. Jeśli wydaje się Wam, że ktoś szybko straci życie w nierównej walce, to macie rację, tyle tylko, że nie będzie to Allura, która, jak się okazuje, posiada pewną ciekawą moc. W tajemniczym domu, gdzie się skryła, może ustawiać i aktywować różne mordercze pułapki. Korzysta z tych możliwości, by przeżyć, ale też próbuje zrozumieć skąd ma taką moc i kim jest dziwny głos nazywający ją swoją służącą.

→I TORTURY ZA ROGIEM

Nie znam się zbytnio na japońskiej mentalności, ale dziwi mnie, że tak często tamtejsi autorzy gier obdarowują małe, delikatne dziewczynki potężnymi mocami – czy w ten sposób chcą podzielić się ze światem swoimi ukrytymi pragnieniami o małoletnich dominantkach? Wiem natomiast, że **Trapt** jest spadkobiercą idei Kagero (albo Deception), czyli gry, w której cała zabawa polega na zastawianiu coraz to wymyślniejszych pułapek, a następnie napawaniu się widokiem cierpiących przeciwników. I chociaż wciąż jeszcze daleko nam (nawet po tym, co było pokazane chociażby w Punisherze) do gier traktujących o torturach (wyobrażacie sobie wyrywanie paznokci, czy piłowanie pilnikami zębów na czas? Brrr), to jednak delikatnie niepokojąca wydaje się myśl, że oto mamy czerpać przyjemność z wymyślnego zabijania.

Teoretycznie Allura ustawia te pułapki, żeby przeżyć, ale tak naprawdę to tylko pozory. Za wykonanie combosa gra wypłaca więcej punktów niezbędnych do zakupu następnych sadystycznych narzędzi. Wyobraźcie sobie taką akcję – zbliża się przeciwnik, ale jeszcze nie wie, że gdy zrobi krok zostanie złapany w sidła, co unieruchomi go na moment. Wystarczy to, by został przebity strzałą z ukrytej w ścianie kuszy, a następnie rozkroiło go potężne wahadłowe ostrze. Wszystko jest kwestią odpowiedniego ustawienia pułapki – w dowolnym momencie można zapauzować grę, wybrać narzędzie, a następnie wskazać, gdzie ma zostać ono umieszczone. Naturalnie to tylko część sukcesu, bo trzeba jeszcze wiedzieć, jak zwabić przeciwników w tak przygotowaną pułapkę.

→I CIEMNOŚĆ WIDZĘ

Zabawę przede wszystkim psuje kamera, co w tego typu grze wydaje mi się niewybaczalne. No bo skąd mam wiedzieć kiedy aktywować pułapkę, jak nie widzę, gdzie znajduje się przeciwnik? **Trapt** jest grą tpp, co oznacza, że kamera umieszczona jest za plecami bohaterki, czego nie mogę zrozumieć – skoro zabawa polega na uciekaniu, a przeciwnicy głupio podążają w ślad za dziewczyną, to nie można po prostu pokazywać jej pleców, a właśnie to, co dzieje się za nią.

Z drugiej strony koszmarna praca kamery (nie dość, że nic nie widać, to za wolno się obraca) nie przeszkadza aż tak bardzo w wygrywaniu kolejnych potyczek, bo przeciwnicy są zwyczajnie głupi. Bardzo długo i uparcie wpadają w kolejne pułapki, by dopiero w późniejszych etapach, jak jakieś cyborgi, nagle zacząć omijać dokładnie każdą i zwycięstwo staje się trudne. Palenie, miażdżenie, krojenie i inne tego typu akcje przeważnie sprawiają mi dużą radochę w grach, ale nie tym razem.

Trapt wybija się graficznie ponad przeciętną, ale nie prezentuje się specjalnie okazale i nie zaobserwujecie grymasu bólu na twarzach przeciwników, nie zobaczycie też efektownych ujęć pokazujących moment, gdy Wasze ofiary rozcina potężne ostrze. Tak naprawdę gra nie szokuje brutalnością – nie ujrzycie krwi, odrąbanej głowy, czy ciała rozrywanego siłą wybuchu. Postacie po prostu się przewracają i jęczą pod nosem, nawet wtedy, gdy na głowę spadnie im gigantyczna kamienna kula.

Mógłbym się przyczepić do animacji przeciwników (wyglądają jakby biegli pod wodą) czy koszmarnych głosów japońskich lektorów, którzy chyba za dużo nagrali się w pierwszego Residenta i równie mocno wczuli się w klimat, jak pani czytająca kwestie Jill. Poza tym – albo to fabuła jest żenująca, albo to wina jakości tłumaczenia, ale postacie potrafią gadać okrutne bzdury. Jak chcecie sobie oszczędzić cierpienia, to pobawcie się w trybie survival, gdzie nie ma żadnych scenek przerywnikowych, a tylko następujące po sobie walki. A najlepiej w ogóle w **Trapt** nie grajcie, tylko odłóżcie kasę na coś znacznie lepszego. **Mielu** ■■

TO PUŁAPKA!

Między pokojami opuszczonego domu można się swobodnie przemieszczać podczas zabawy (niekiedy trzeba dokupić klucz, by przejść dalej). Jest to o tyle istotne, że w każdym pomieszczeniu znajdują się dodatkowe pułapki. Na przykład w głównym hallu jest żyrandol, który da się zrzucić przeciwnikowi na głowę, a w innej komnacie czeka katapulta – pomyślcie tylko o możliwości wystrzelenia ofiary przez okno, czy wrzucenia jej do gigantycznego pieca. Z czasem za zdobyte punkty należy dokupić nowe pułapki, bo przeciwnicy stają się bardziej wytrzymali, a część z nich potrafi ominąć niektóre z przygotowanych przez nas niespodzianek. Już na początku spotkacie małego złodzieja-akrobatę przeskakującego nad sidłami. Naraz da się ustawić trzy pułapki, a aktywuje się je odpowiednim przyciskiem. Każda ma swój kolor – ostrze-wahadło jest zielone, co oznacza, że należy wdusić trójkąt, aby je uruchomić, zaś niebieskie sidła odpalicie iksem. Po użyciu pułapki trzeba odczekać kilka sekund, żeby znów spróbować ataku.

PlayStation 2

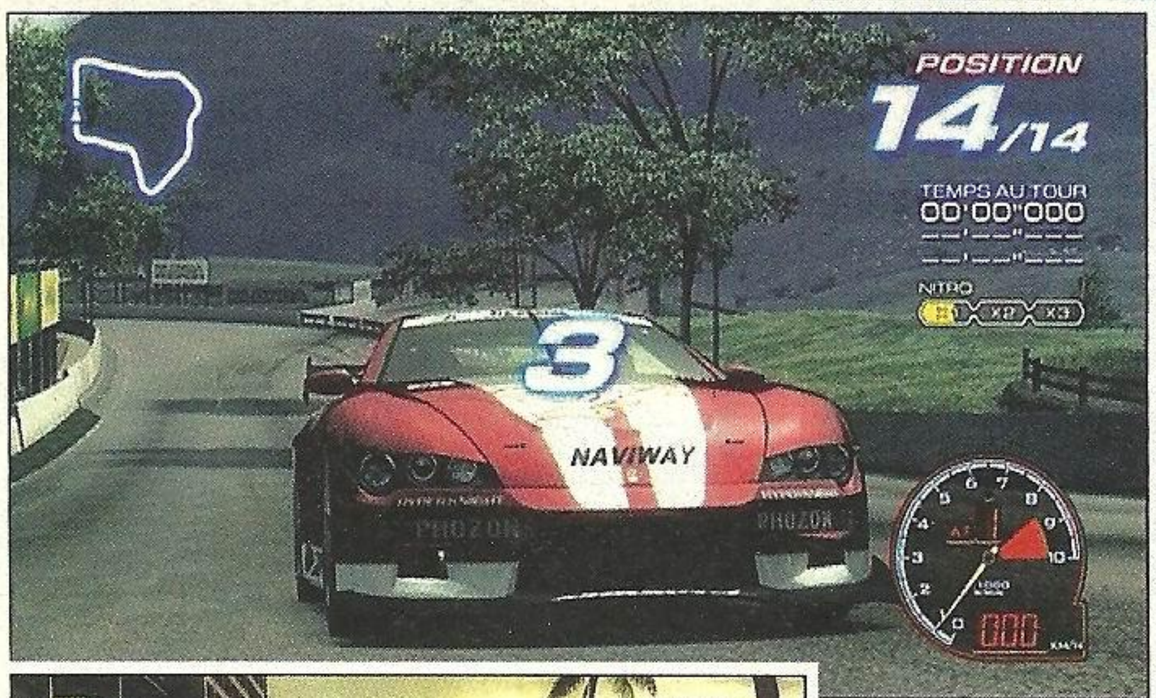
- **Wydawca:** Tecmo
- **Producent:** Tecmo
- **Liczba graczy:** 1

http://64.78.9.175/games.asp?id=19

Pomysł fajny, ale wykonanie ssie.

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

5.5

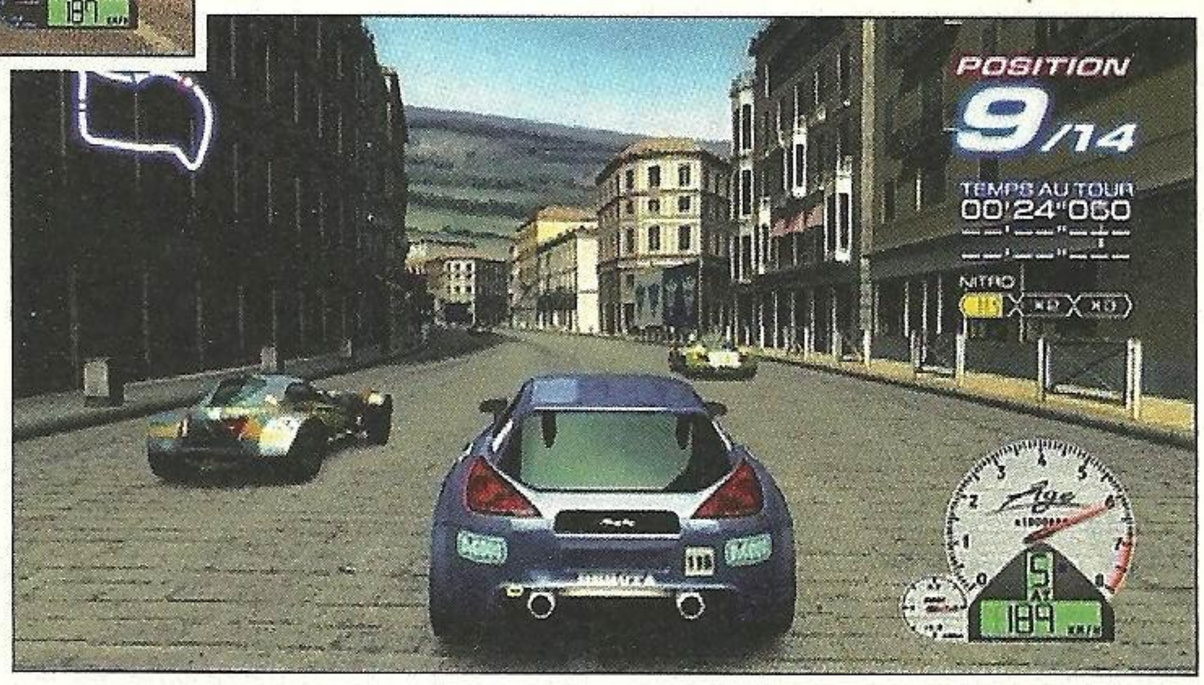


- **Dobre:** Śliczne samochody, piękny asfalt, sporo roboty w trybie kariery.
- **Złe:** Zabić DJa, dodać tej grze dynamikę i zniszczenia, to będzie hitem!
- **Brzydkie:** Dziewczyny wiedzą, że plastik zabija. W tym przypadku – zabił oprawę.

RIDGE RACER 6

JEST TAKI WYŚCIG, KTÓRY ŁĄCZY WSZYSTKIE GENERACJE KONSOL

Jakby nie patrzeć, Ridge Racer był z nami jedenaście lat temu na premierze PlayStation, próbował nakręcać sprzedaż PS2 i nie zabrakło go w momencie, gdy PSP potrzebowało silnego tytułu na start. A wiecie, co jest najśmieszniejsze? Że przez cały ten czas w mechanizmach gry praktycznie nic się nie zmieniało. Jedno miasto, kilka wariacji na temat dwóch tras i tuziny ładnych, choć kosmicznie nazwanych aut. Jedenaście lat, a Ridge Racer nie dorobił się licencji na prawdziwe samochody (choć może taki urok tej serii), zniszczeń karoserii lub chociażby poprawionej fizyki. A mimo to – nadal kupujemy tę grę!



→I NIE JESTEŚ PORTABLE!

Ridge Racer zawsze daleki był od realizmu, ale szósta część gry to już absolutne przegięcie. Nie jestem w stanie przypomnieć sobie innego wyścigu, w którym dziewięćdziesiąt procent tras pokonuje się sunąc bokiem, a odgłos ścieranych opon towarzyszy mi częściej, niż ryk silnika. W **Ridge Racer 6** nie naliczycie zbyt wielu prostych odcinków jezdni – zamiast tego pobawicie się w ścinanie zakrętów, jazdę bokiem i zakładanie kontr przy wychodzeniu z poślizgów. Nie mam pojęcia, czemu Namco nie zrezygnowało do tej pory z ręcznego hamulca, gdyż od kilku części Ridge Racera praktycznie w ogóle się go nie używa. Auto samo najlepiej wpada w kontrolowane poślizgi (wystarczy na moment puścić gaz), a hamulec to ostatnia rzecz, o jakiej pomyślicie.

Po raz kolejny niezłym pomysłem okazał się dopalacz, który Namco wymyśliło dokładnie rok temu i przetestowało na przenośnym Ridge Racerze. Aby dopalić pojazd, wcześniej należy naładować wskaźnik nitro. Jak to zrobić? Najlepiej poprzez częste ścinanie zakrętów i wchodzenie w poślizgi, ale z tym nie ma problemu, przynajmniej tak długo, póki trasy wiją się jak węże. Niestety, o ile na PSP dopalacz prezentował się świetnie, tak na nowym Xboksie obnażył pewien słaby element gry. Otóż **Ridge Racer 6**, nawet pomimo pozornej dynamiki, jest grą wolną i mozolną. Trasy sprawiają wrażenie rozdętych i bardzo szerokich, co przy niewielkich rozmiarach aut bardzo niekorzystnie wpływa na dynamikę zabawy. Nawet, kiedy moje auto pędziło już 300 km/h, nadal miałem przed oczami widok czwartego Burnouta z PS2, który pomykał nieporównywalnie szybciej. I choć Boost znacznie poprawia szybkość RR6, po kilku sekundach butle z nitro osuszają się do cna i wracamy do standardowego tempa zabawy.

→I I NIE MASZ POWERA!

Po ponad dekadzie z tą serią trudno jednoznacznie stwierdzić, czy Ridge Racer to wyścig z samochodami o pierwsze miejsce, czy po prostu wyścig z czasem. Ciężko wczuć się w rolę kierowcy, kiedy przeciwnicy przez cały wyścig nie popełniają żadnego błędu, nie rozwalają się o ściany i nie zaliczają najmniejszych nawet obcierek. Trochę to żenujące, że oponenci nadal pędzą do mety jak po sznurku – nie atakują, nie spychają z trasy, nie zajeżdżają sobie drogi i zawsze zachowują się w ten sam sposób. Nauczcie się tras na pamięć, to pokonacie ich wszystkich za jednym zamachem.

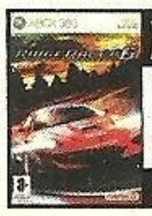
Namco za nic ma także możliwości nowej generacji konsol. Od początku do końca wyścigu samochody w RR6 pozostają nieskazitelnie czyste i nie ma mowy o obiciach, zniszczeniach, czy chociażby zdartym lakierze. Wymówka, jakoby licencja na samochody zabraniała ich niszczenia, w tej grze nie zdaje egzaminu. Fury w RR6 nadal nazywają się Galaga, Angelus i Phantom, a swoim wyglądem nie przypominają żadnego z obecnych na rynku samochodów. Namco tłumaczy, iż seria RR to nie derby i nie życzy sobie w niej widoku bitego szkła, ani rozwalonych masek. Nie każdy developer ma ochotę niszczyć swoje auta, jasne, ale najwyższa już pora, żeby serię nieco zmodernizować. Niestety, po macoszemu potraktowano również sekcję upgrade'owania pojazdów. Ja naprawdę chciałbym zamocować wreszcie gigantyczne skrzydło na tylnym bagażniku lub maskę z włókna węglowego z przodu. Niestety, wszystko do czego udało się zmusić Xboxa 360 to... możliwość zmiany koloru nadwozia. Powalające? Nie, wręcz przeciwnie...

→I GREETZ & FAKZ

Brawa dla grafików projektujących samochody. Pomijając fakt, że momentami kojarzą się one z zabawkami młodszego braciszka, nie brakuje im ani ładnych tekstur, ani kapitalnych, odblaskowych karoserii. Oczywiście najładniej prezentują się podczas repłayów, ale myślę, że w trakcie gry również będziecie z nich zadowoleni. O wiele słabiej wygląda kwestia dźwięku. Muzyka, podobnie zresztą jak cała gra, jest absolutnie przeciętna i nawet najbardziej zagorzali fani techno wyłączą ją po niecałej godzinie. Kompletnym nieporozumieniem jest jednak DJ, którego wrzaski i piski doprowadziły mnie ostatecznie do białej gorączki. Wierzcie mi, nie byłbym zadowolony, gdybym musiał kupić tę grę za 250 złotych. Byłbym zły nawet na kumpla, który pożyczyłby mi ją na weekend. Są lepsze gry... **Matt**

MIAŁEM TO NA PLAYSTATION PORTABLE...

Gdyby Namco pokusiło się o konwersję Ridge Racera z PSP na X360, to nowa szata graficzna zrobiłaby z tej gry peretkę! Niestety, Ridge Racer 6 z jakiegoś powodu cierpi na brak dynamiki. Może to wina dużego ekranu, zbyt plastikowych modeli samochodów, stałych 60 klatek na sekundę... ciężko powiedzieć. Jeśli szukacie najlepszej części z serii, zaatakujcie RR na PSP.



Xbox 360

Ewolucja tej serii raczej nie grozi...

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-2 (14)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

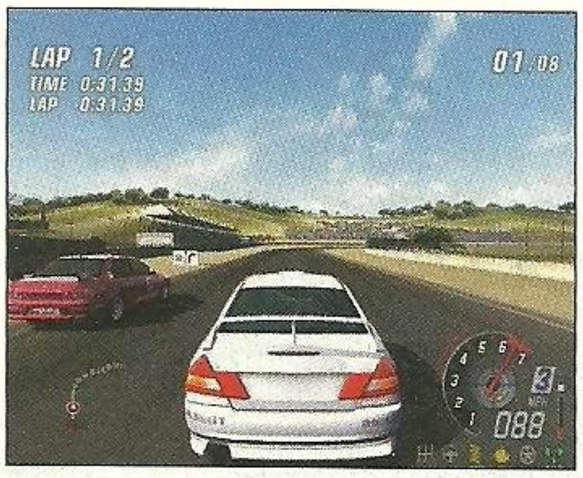
6.0

http://www.namco.com/games/ridgeracer6/

TOCA RACE DRIVER 3

Z CZĘŚCI NA CZĘŚĆ TA SERIA STAJE SIĘ CORAZ LEPSZA!

I w moim odczuciu ma zadatki na stanie się w przyszłości jedną z czołowych gier w gatunku wyścigów. TOCA ma swoje unikalne zalety i niepowtarzalne elementy, które stara się umiejętnie rozwijać – na polu zdominowanym przez znane serie, jak Burnout, Need For Speed czy Gran Turismo, znalazła swoją niszę i rozrasta się, wchodząc na teren zajmowany dotąd przez konkurencję. Nie znaczy to oczywiście, że kopiuje pomysły z innych gier. Możecie być spokojni, tuning czy widowiskowe wypadki w dalszym ciągu pozostaną domeną innych tytułów. Chodzi raczej o to, że przestała kojarzyć się z niszowym tytułem dla miłośników konkretnego rodzaju sportów samochodowych, a zaczęła zawierać elementy, które przyciągną więcej osób, do tej pory zainteresowanych raczej innymi grami.



→I ULTIMATE RACING SIMULATOR

W intro wymienione są trzy rzeczy, które według autorów tworzą z nowego Race Drivera „ultimate racing simulator" – licencjonowane samochody, licencjonowane tory i prawdziwe mistrzostwa. Pomimo iż już w zeszłym roku pisałem, że ilość dostępnych lig i trybów jest porażająca, musiałem swoje poglądy zweryfikować – to, co tym razem przygotowali dla nas panowie z Codemasters, jest już po prostu istnym zatrzęsieniem różnych rodzajów zawodów. Dokładna lista znajduje się w ramce, ale dla zobrazowania sytuacji wymienię tu tylko wyścigi monster trucków, stare rajdy legendarnej grupy B, australijskie samochody turystyczne czy Formułę 1. Rozstrzał, przyznacie, spory. Codemasters bardzo sprytnie podeszło do problemu licencji – nie ma bowiem pełnych licencji na wszystkie mistrzostwa, są za to niektóre prawdziwe tory oraz niektóre prawdziwe samochody – np. team Williamsa F1 – co w efekcie daje nam możliwość rozegrania zawodów F1 (jedziemy w Williamsie, a dookoła inne, niekoniecznie licencjonowane pojazdy). Bardzo sprytne posunięcie – nie trzeba płacić astronomicznych sum za licencje (tym bardziej, że np. takiej F1 po prostu nie można zdobyć, bo jest przyznana na wyłączność, a zgromadzenie wszystkich teamów pojedynczo wymagałoby niewyobrażalnego wręcz budżetu). Prawdziwi zawodnicy nie są potrzebni, bo gracz dobrze bawi się ścigając ze zmyślonymi, a sporty motorowe jednak udało się odwzorować. I wilk syty, i owca cała.

Oczywiście gra nie mogłaby nosić miana symulatora, gdyby nie symulacyjny model jazdy. Jest dość wymagający, ale dzięki ułatwieniom każdy przy odrobinie treningu go opanuje. Jeśli ktoś natomiast chce poczuć prawdziwy samochodowy hardcore może sobie ułatwienia wyłączyć, lecz wtedy potyczki z przeciwnikami zejdą na drugi plan, a na pierwszy wysunie się walka utrzymanie się na torze. Niezależnie jednak od stopnia symulacyjności, jaki wybierzemy, jest bardzo realistycznie i gry pokroju Gran Turismo nie mogą się z TOCĄ licytować na realizm.

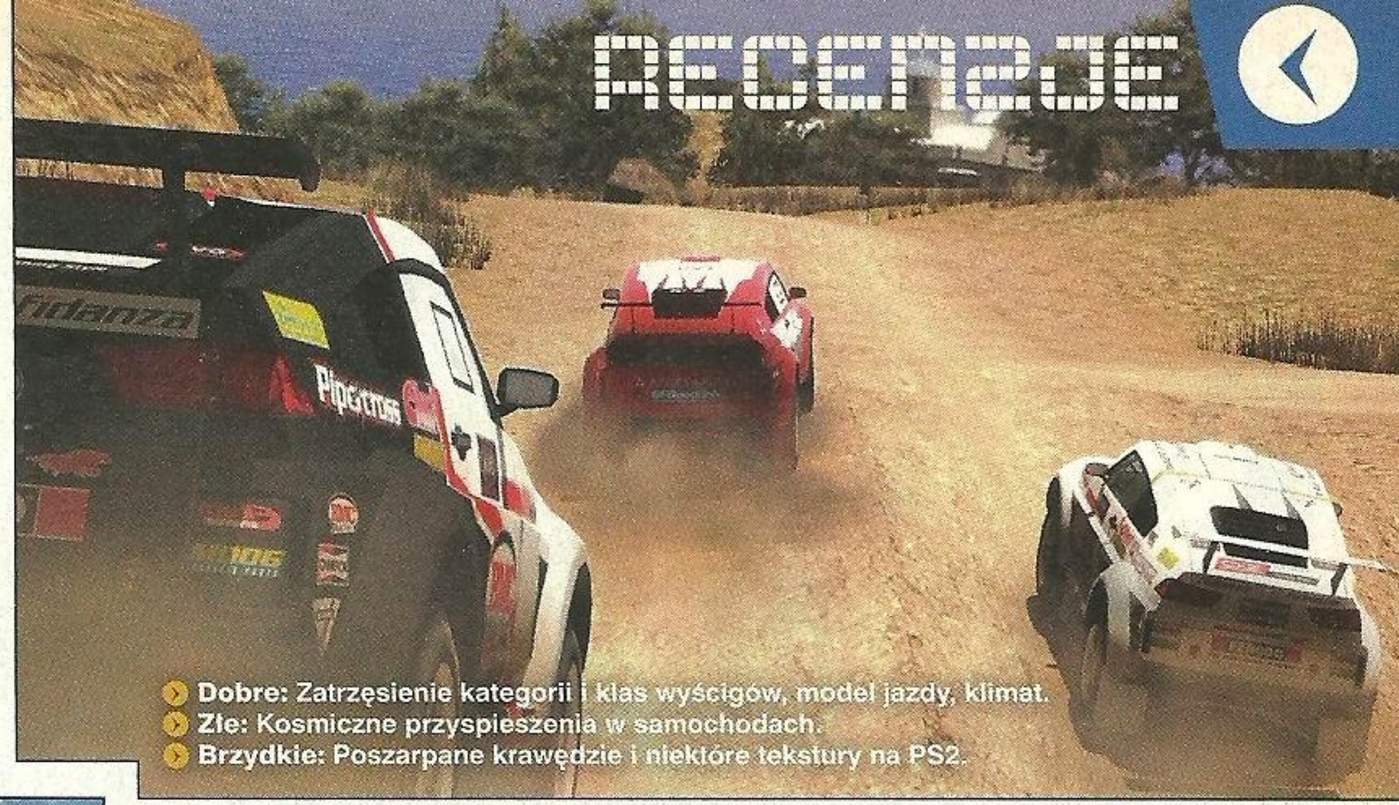
Samochody zachowują się tak, jak powinny – mają swoją masę, czuć doskonale kiedy mogą być problemy z utrzymaniem przyczepności, wyraźnie da się odczuć różnice między poszczególnymi pojazdami. Udało się nieco poprawić także jedną ze znacznych wad poprzedniej edycji, czyli mocno pościarski model jazdy w rajdach samochodowych. Samochody nie fruwają wreszcie jak kartonowe pudła, choć nie zawsze – buggy czy monster trucki na hopkach potrafią zachowywać się bardzo nieprzewidywalnie (np. przydzwonić w ziemię i zacząć koziołkować w przód). Ale to żadna wada, zdarzają się takie akcje w „realu", więc to raczej celowe zachowanie pojazdów, a nie błąd, tudzież niedopracowanie fizyki. Pod względem modelu jazdy jest lepiej niż w zeszłym roku – to jeden z lepszych dostępnych w dzisiejszych grach.

Nowa TOCA jest olbrzymia – masa różnych dyscyplin, samochodów, torów, pucharów... Zawsze jest coś do zrobienia, a gra raczej szybko się nie znudzi.

Przeciwnicy potrafią być dość agresywni i nie mają specjalnych wyrzutów sumienia, gdy pukną nas na wirażu, a my polecimy prosto w bandę. W tej grze, podobnie jak w prawdziwych wyścigach, tego typu zdarzenia raczej przekreślają nasze szanse na zajęcie dobrej pozycji i należy się pilnować, aby samemu nie przeliczyć się w ocenie sytuacji i prędkości.

Upierdliwe elementy w karierze, które występowały w poprzedniej odsłonie gry, zostały wyeliminowane. Teraz przed każdym wyścigiem można przejechać kwalifikację, aby poprawić swoją pozycję startową, zaś dzięki opcji Restart, która błyskawicznie, bez żadnych loadingów przenosi nas do początku wyścigu, nie ma też specjalnych powodów do frustracji i każdy błąd można zawsze naprawić. Kolejnym niezbędnym w tego typu grach elementem jest tuning. Jeśli nie odpowiadają nam standardowe ustawienia maszyn możemy przed wyścigiem dostroić je do naszych upodobań – pogrzebać w zawieszeniu, hamulcach, aerodynamice czy skrzyni biegów. Standardowo też dla tej serii samochody się niszczą – blacha gnie się, szkło pęka, a części mechaniczne odmawiają posłuszeństwa – na przykład podczas zmagań bolidów łatwo jest urwać koło, przez co wyścig może się błyskawicznie zakończyć.

Na całym tym symulacyjnym diamencie znalazłem tylko jedną rysę, i to o tyle dziwną,



- **Dobre:** Zatrzęsienie kategorii i klas wyścigów, model jazdy, klimat.
- **Złe:** Kosmiczne przyspieszenia w samochodach.
- **Brzydkie:** Poszarpane krawędzie i niektóre tekstury na PS2.

Gra jest dość przystępna i swoich sił mogą spróbować także osoby, które nie miały dotąd z serią styczności. Warto.

CARS OF THE TRADE

Samochodowych dyscyplin jest tu istne zatrzęsienie. Zacznijmy od tego, z czego seria słynie i wzięła swoją nazwę – od samochodów turystycznych. Jedziemy: puchar Autosport przednionapędowych Clio, puchar Civiców Type-R, puchar Clio V6, różne warianty australijskich zabaw z potężnymi sedanami V8, do tego niemiecka liga DTM. Później leciutkie samochody klasy GT Light, puchar Caterhamów, puchary samochodów czteronapędowych (Impreza i Lancer w dwóch różnych klasach), puchar japońskiej klasy GT (NSX i 350Z), puchar MG XPower SVR, brytyjskie oraz międzynarodowe zawody GT w klasach pucharowej (m. in. Morgan, Marcos i Noble) oraz N-GT (Ultima GTR, TVR T400R, Corvette C5R i inne), puchar Can-Am Ultima GTR oraz puchar z samochodami Gemballa i Koenig, czyli tuningowanymi (!) Lamborghini, Ferrari i Porsche. Amerykańskie klimaty reprezentują zawody muscle carów (zarówno na torze, jak i w rally crossie), Nascar – tak pickupy jak i standardowe sedany oraz Sprintcary – auta znane z gry World Of Outlaws – buggy z wielkimi spojlerami jeżdżące po szutrowych, owalnych torach. Jeśli już przy szutrach jesteśmy, zobaczmy co rozgrywa się na nich. Mamy tu rajdy, w których weźmiecie udział samochodami teamu MG, słynnymi Renault Alpine, autami grupy N i grupy A, jak i legendarnymi samochodami Grupy B oraz rajd kultowych Stratosów. Ponadto Rallycross samochodami rajdowymi, buggy w dwóch kategoriach, Clio V-6, kit-carami na bazie garbusa, wspomnianymi Alpine'ami i Nissanami z rajdu Dakar. Do tego jeszcze puchar samochodów terenowych (Pajero i Touareg). Trochę klasyki zaznamy dzięki zawodom Mercedesów z lat 30. i 50. oraz klasycznym zawodom GT z lat 60. (Corvette) i 70. (BWM M1). Zanim przejdziecie do prawdziwej superligi sportów motorowych, czyli Formuł, sprawdzicie swoje umiejętności w zawodach kartingowych. Same Formuły reprezentowane są przez Formula Ford, Formula 1000, Formula BMW ADAC, Formula Palmer Audi, Formułę 3, Formułę 1 z lat 60., 80. i 90. oraz obecną, a do tego IndyCar Series. Do tego dodajcie sobie jeszcze tak egzotyczne zawody, jak puchar amerykańskich ciężarówek oraz puchar monster trucków. Słabo?

że nie wiem czym ją wytłumaczyć. Może to kolejna rzecz mająca przyciągnąć do gry niedzielnych graczy? Otóż samochody zdecydowanie za szybko przyspieszają. Po trzech sekundach od startu pędzą już jak oszalałe. Takie Audi grupy B w danych technicznych ma podane przyspieszenie do setki w 3,6 sekundy, podczas gdy po tym czasie w grze na liczniku ma już ponad półtorej paki! Nieładnie Codies, nieładnie. Nie odciągniecie tym ludzi od Burnouta, więc po co takie zagrania?

→I ŚWIAT WYŚCIGÓW

TOCA Race Driver 3 to olbrzymia gra. Każdy, kto zdecyduje się przeznaczyć na nią swoją kasę, otrzyma w zamian wiele godzin wspaniałej rozrywki. Podstawowym trybem zabawy jest World Tour, a w nim trzydzieści dwa stopnie kariery do zaliczenia – na każdym etapie mamy do wyboru jedno, dwa lub trzy mistrzostwa, ale wystarczy przejechać jeden puchar, by uzyskać dostęp do następnego szczebla kariery. Daje to możliwość przejścia kariery w dowolny sposób – miło, że mamy pewien wpływ na to, w jakich zawodach będziemy uczestniczyć i możemy wybierać te, które najbardziej lubimy. Aby zaliczyć mistrzostwa musimy zająć odpowiednio wysokie miejsce. Same puchary są dość krótkie, dwa lub trzy wyścigi po niewielkiej liczbie okrążeń, choć oczywiście z czasem trochę się wydłużają.

Naszym przewodnikiem po świecie TOCA jest starszy koleżka w uniformie mechanika, mówiący ze szkockim akcentem, który udziela nam rad zarówno w filmikach jak i przez radio podczas samego wyścigu. World Tour daje nam możliwość sprawdzenia co TOCA ma do zaoferowania, ale poważniejsza zabawa czeka nas w trybie Pro Career. Tryb ten podzielony jest na kilka klas – samochody turystyczne, off-road, klasyki, wyścigi po owalach, wyścigi klasy GT oraz formuły. W każdej z nich zebrano odpowiednie zawody, a my kolejno przechodzimy je odblokowując dostęp do późniejszych pucharów. Tryb ten jest nieco bardziej niż World Tour rozbudowany – mamy tu dodatkowo sesje treningowe, możemy także wybrać dowolny samochód z dozwolonych w klasie (w World Tour mamy narzuconą konkretną furę i team). Ponadto gra oferuje standardowe Free Race i Time Trial, a także grę wieloosobową, zarówno na jednej konsoli, przez sieć lokalną bądź System Link oraz przez internet.

→I OKO I UCHO KIEROWCY

Gra działa bardzo płynnie, a żadne obiekty nie dorysowują się nam przed nosem. Wersja na PS2 kłuje nieco w oczy poszarpanymi krawędziami. Na tym tle jej siostra z konsoli Billa wypada dużo lepiej; oprócz antyaliasingu, także niektóre tekstury są bardziej szczegółowe. Różnica nie jest znaczna, ale zauważalna. Trasy – standardowo – nie przedstawiają sobą nic nadzwyczajnego, jako że tory wyścigowe rzadko robią wrażenie, ale modele samochodów są duże i dość ładne. Model zniszczeń nie jest może najbardziej zaawansowany, ale spełnia swoje zadanie, a to chyba najważniejsze. W kwestii dźwięku – jest poprawnie. Fajny akcent naszego mentora, dobre odgłosy silników, wypadków, pracy zawieszenia – wszystko na swoim miejscu. Podczas wyścigów nie przygrywa nam muzyka, natomiast w menu mamy standardowe melodyjki; nie przeszkadzają, ale też nie porywają specjalnie. Rzemieślnicza robota.

→I EVERYBODY RACE!

TOCA z każdą kolejna częścią staje się coraz bardziej przystępna, choć wcale nie znaczy, że płytsza i mniej skomplikowana. Nowe rodzaje zawodów, w których możemy brać udział, zapewne przekonają do tej gry kolejne rzesze fanów. Bardzo duża liczba trybów zabawy i obszerna lista różnych dyscyplin sportów samochodowych sprawia, że każdy znajdzie tu coś dla siebie, a sama gra na długo przykuje gracza do konsoli. Zawsze możemy zmierzyć się także z kolegami – zarówno na jednej konsoli, jak i przez internet. Nie jest to wprawdzie najpiękniejszy racer świata, ale za to płynny i bez pop-upu.

Fani są już pewnie dawno w sklepach, co natomiast mają zrobić nowicjusze? To kawał świetnej gry wyścigowej, powinni spróbować. Na pewno się nie zawiodą.

Blizzard Beast ■ ■

PS2 | Xbox | PC

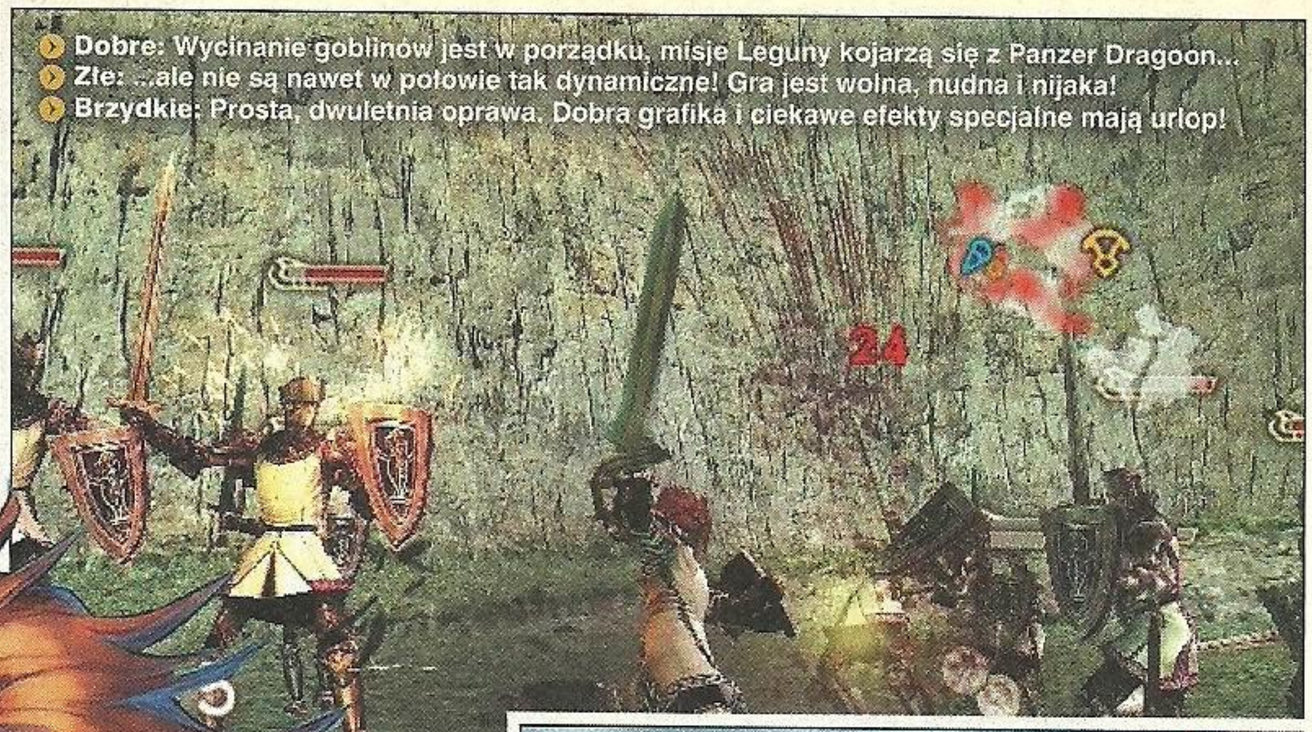
Bardzo solidny racer. Warto zagrać.

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Codemasters
- **Liczba graczy:** 1-2 (8/12)

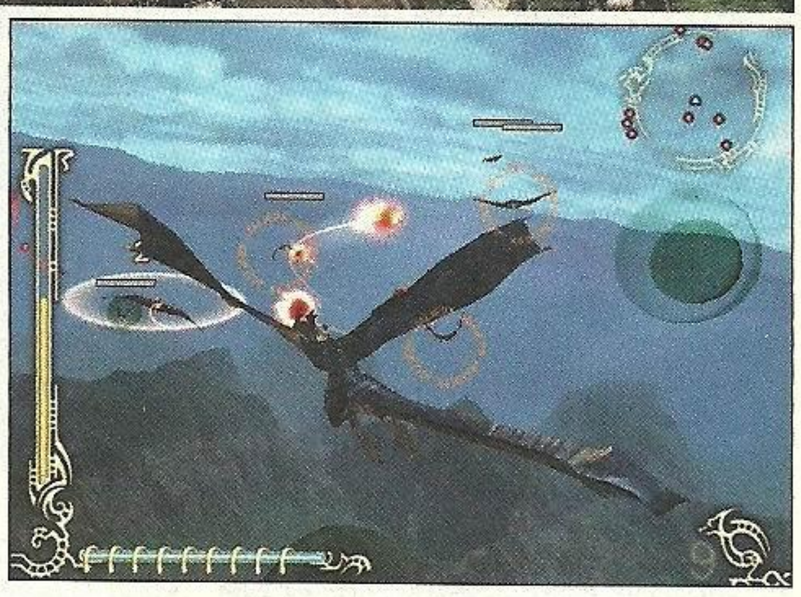
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.9

http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/



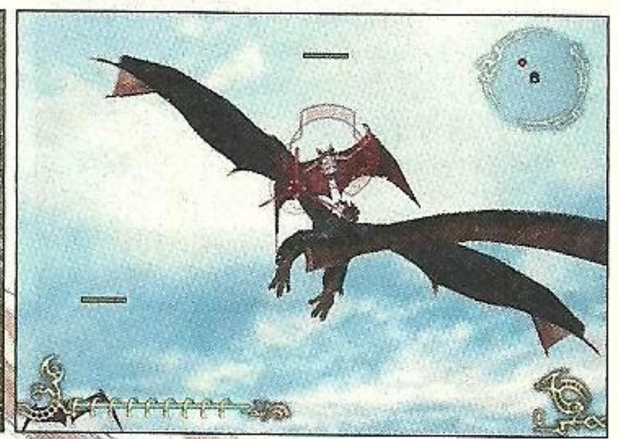
Dobre: Wycinanie goblinów jest w porządku, misje Leguny kojarzą się z Panzer Dragoon...
Złe: ...ale nie są nawet w połowie tak dynamiczne! Gra jest wolna, nudna i nijaka!
Brzydkie: Prosta, dwuletnia oprawa. Dobra grafika i ciekawe efekty specjalne mają urlop!



DRAKENGARD 2

SMOKI I ARMIE GOBLINÓW. TO WSZYSTKO OD DWÓCH LAT NA MOJEJ GŁOWIE!

Zawiodłeś mnie smoku. W **Drakengard 2** obiecałeś sporo fajnych nowości i zmian – zamiast tego przynosisz mi w pysku drugi raz to samo. Dwa lata minęły, odkąd wspólnie lataliśmy po świecie i dla zabawy paliliśmy stada przeciwników, problem w tym, że jak każdy szanujący się ludzki potomek bestii, zacząłem w końcu z nudów zbierać znaczki.



Nowe jest ludzkim potomkiem smoka, a przynajmniej tak sądzi przez większość gry. Naprawdę chciałbym przejąć się jego losem, ale miałem z tym problemy...

→I NOWY JEST NOWE

Świeża na pewno będzie fabuła. Nadal żyjemy w świecie, w którym ludzie i smoki zawarły pakt i na jego mocy wspólnie troszczą się o własne interesy – nadal też nie wiem, po co. Domyślam się jednak, że dzięki naszej umowie te odrażające gobliny po prostu dłużej zastanawiają się przed kolejnymi atakami na nasze wojska. Tak, smoku – jak słusznie zauważyłeś, układ dotyczy również nas. Ja nie dźgam Ciebie mieczem, a Ty nie częstujesz mnie tym dziwnym spojrzeniem i wyziewami z pyska. Wspólnie za to służymy mojemu królowi i zgodnie z jego rozkazami wybijamy wrogie legiony tych zielonoskórych pokrak. Powtarzam Ci jednak smoku, że poprzedni Drakengard rozgrywał się na identycznych zasadach. Chociaż czekaj, zapomniałbym na śmierć o drobnym szczególe. Tak jak każda wojna domaga się ofiar, tak sequele od Square Enix wymagają nowych bohaterów. I w związku z tym ja nie nazywam się już Caim (jak dwa lata temu), a Ty, mój drogi, raz na zawsze utraciłeś chłodną ksywkę Angelus. Wstyd się przyznać, ale... ja jestem teraz Nowe (prawdopodobnie dlatego, że jeszcze w grach Square nie występowałem), a Ty jesteś Leguna (bo ciężko jednoznacznie stwierdzić, czy urodziłeś się samcem, czy nie).

Mimo iż czeka nas komplet zupełnie nowych wyzwań, nie wmówisz mi, że dwa lata temu Drakengard był turową strategią. Do licha, nawet kiedy dla odprężenia gram sobie w God of War, albo nowe wydanie Devil May Cry 3, jak zły sen wraca do mnie stara wizja, kiedy biegałem po kiepsko wykonanych polach i siekałem mieczem paskudnie zaprojektowane potworki. Pamiętasz, smoku? Kiedy przestawałem sobie radzić, naciskałem przycisk „Select" na joypadzie i sekundę później wymiatałem już z Twojego grzbietu. Ech, najchętniej rzuciłbym teraz jakimś sentymentalnym tekstem w stylu – „to były czasy...", problem w tym, że mijają dwa lata, a Tobie nadal w głowie latanie nad polem bitwy i zianie ogniem.

→I SLASHER Z CELOWNIKIEM

W nowej części gry, poza strasznie słabym imieniem („Nowe" to mogą być kolory paznokci) i poczuciem potwornego deja vu, mam również niewielkie powody do zadowolenia. Jednym z takich powodów jest Manah – młoda, wojownicza dziewczyna, która pomaga mi w walce z goblinami. Fakt, niespecjalnie potrafię przekonać się do umięśnionych dziewczyn, które jednym ciosem przebijają trzy potwory na wylot, ale... Manah wydaje się wyjątkowo drobna i chyba nawet trochę mnie lubi. Tak smoku, wiem co chciałbyś w tym momencie dodać, tylko ta paskudna gęba przeszkadza Ci wymawiać spółgłoski.

Nowością w **Drakengard 2** jest to, że odkrywając scenariusz gry kolekcjonuję powoli drużynę, która czynnie wspiera mnie w walce. Niestety, na pole walki nie wybiegamy wszyscy naraz, bo to prawdopodobnie oznaczałoby szybki koniec dla naszych nieprzyjaciół i jakieś 3-4 godziny potrzebne do ukończenia gry. Prawda jest taka, że do walki staję sam (słyszałeś smoku? SAM!), a jeśli najdzie mnie ochota, mogę przełączać się pomiędzy przyjaciółmi, którzy specjalizują się w innych rodzajach broni. Być może razem wyglądamy jak zgraja nastolatków (ja, to ten roztrzepany, wymachujący wielkim mieczem), ale prawda jest taka, że nigdy nie walczymy jako jedna zgrana – przepraszam Cię smoku za to wyrażenie – kupa. Tym samym **Drakengard 2**, podobnie jak poprzedniczka, w dalszym ciągu kojarzy mi się z rasowym japońskim slasherem. Tu ubić setkę, tam wyciąć drugą setkę, a w przerwach między planszami podładować statystyki i przeznaczyć nieco punktów na lepsze parametry broni.

Niestety, szybko przekonałem się, że w **Drakengard 2** z całym tym „pakowaniem" można łatwo przedobrzyć. Mimo iż przez większość gry mam wybór, czy rozwalaniem goblinów zajmę się osobiście (jako samotny rzeźnik), czy skorzystam z pomocy Leguny (tak smoku, to o Tobie) – inaczej rozwijać się będą poszczególne statystyki. Zbyt częste latanie na bestii i zbyt rzadkie solówki z przeciwnikami doprowadzą w końcu do tego, że w pewnym momencie gry nie podniosę mocniejszego miecza, nie uderzę wystarczająco silnie i częściej korzystać będę z pomocy przyjaciół. Nie, smoku – choćbyś nie wiem co wdychał, nie wejdziesz za mną do podziemi i nie przeciśniesz się przez wąską bramę. Takie realia, mój drogi...

Aha, wiesz po czym odgadłem, że grafikę do Drakengard 2 zrobił ten sam człowiek, który majstrował wcześniej przy jedynce? Ano po tym, że nie widzę między tymi grami żadnych różnic! Nadal mało szczegółów na teksturach, słabe modele postaci, ogólna pustka... Wydaje mi się, że mogliśmy być lepsi, niż Dynasty Warriors i Panzer Dragoon razem wzięci – problem w tym, że ktoś w Cavia bardzo tego nie chciał... Polewaj, Leguno! **Matt** ■ ■

PANZER DRAKENGARD

Pssst. Leguna jest zachwycona... zachwycony... zachwycone tym, że potrafi więcej, niż smok z poprzedniej części. Bestia uczciwie bierze na siebie połowę gry, a jej misje rozgrywają się z reguły wysoko w przestworzach. Zaznaczanie celownikiem nadlatujących dziadów i wypluwanie w ich kierunku ognistych kul jest chyba fajniejsze, niż roboty naziemne polegające na siekaniu zła mieczem. Przelot przez chmury jest też ultra płynny – znacznie lepiej animowany, niż misje... Nowego.

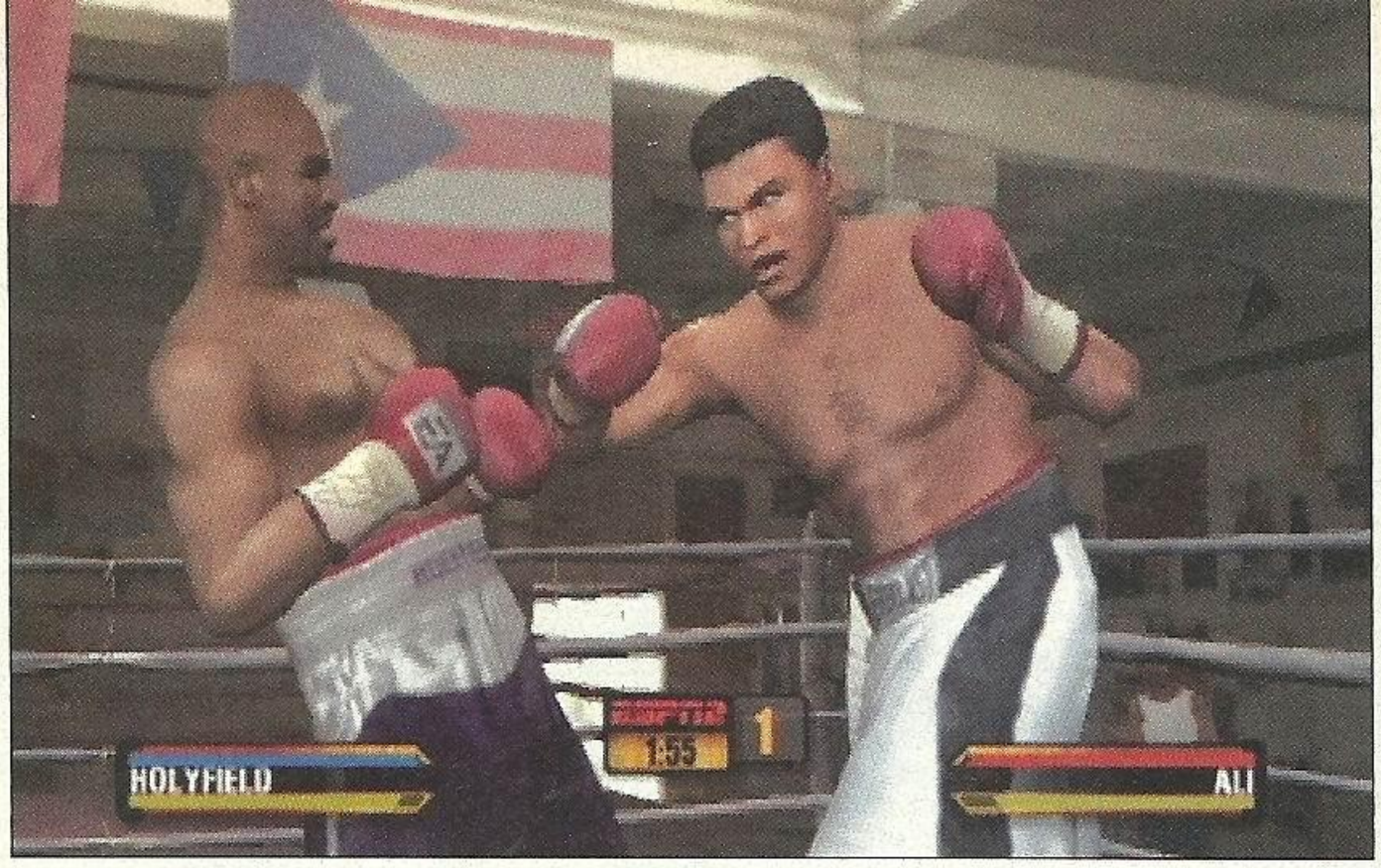
PlayStation 2 Trzeciego Drakengarda raczej już nie strawię.

Wydawca: Ubisoft
Producent: Cavia Inc.
Liczba graczy: 1

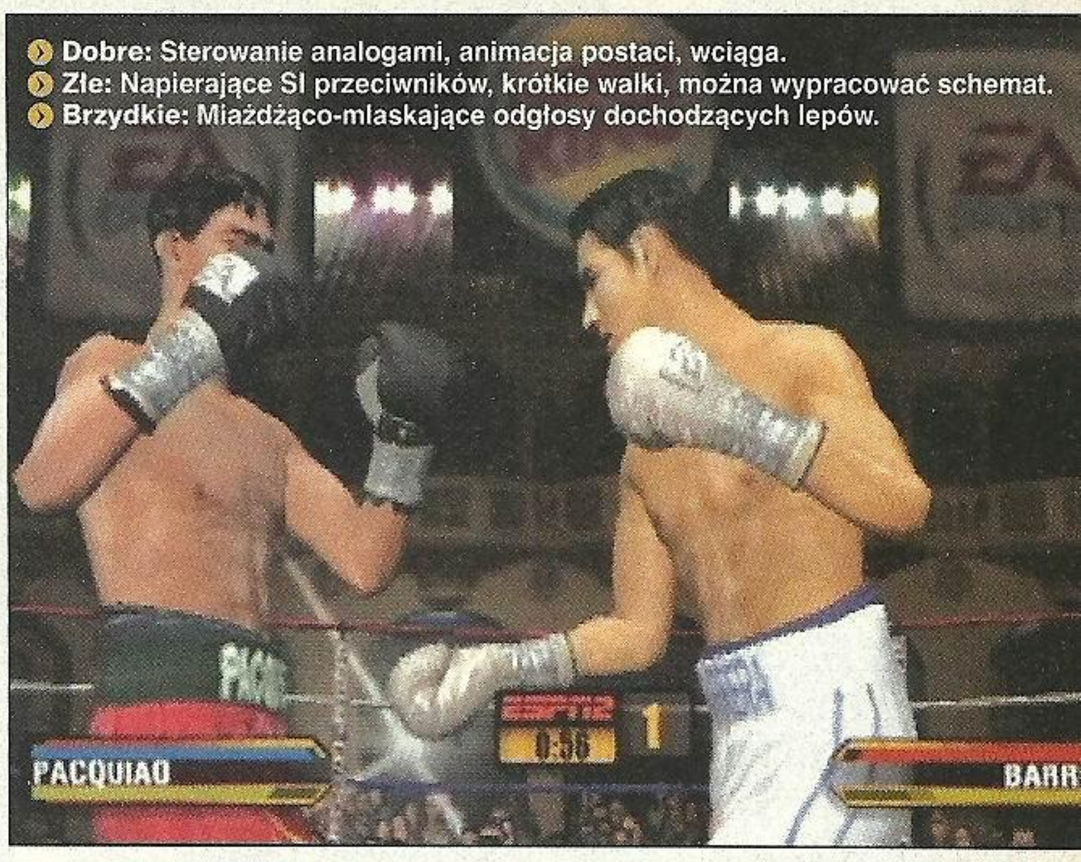
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.1

http://www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pld=4264



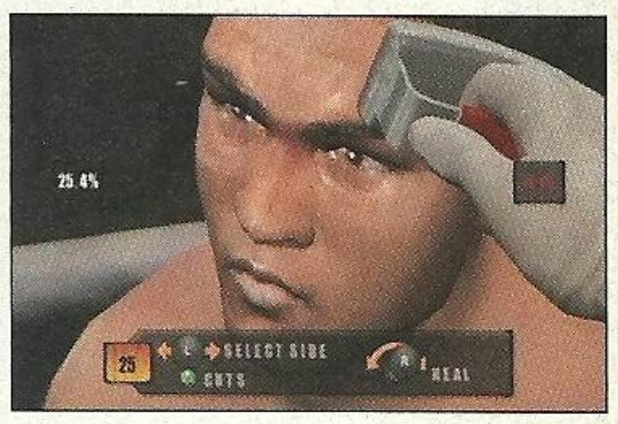
- **Dobre:** Sterowanie analogami, animacja postaci, wciąga.
- **Złe:** Napierające SI przeciwników, krótkie walki, można wypracować schemat.
- **Brzydkie:** Miażdżąco-mlaskające odgłosy dochodzących lepów.



FIGHT NIGHT: ROUND 3

Pierwsza część Fight Night sprawiła, że uwierzyłem w moc EA Sports, w to, że są w stanie tchnąć nową jakość w boks na konsolach. Druga „runda" nie podkopała tego zaufania, bo kariera była całkiem rozbudowana i wciągająca, a na dokładkę pojawiło się kilka niezłych innowacji, jak choćby dodające smaczku „opatrywanie" boksera pomiędzy rundami. Niestety, w trzeciej rundzie nie pojawił się w zasadzie żaden jakiś superfachowy patent.

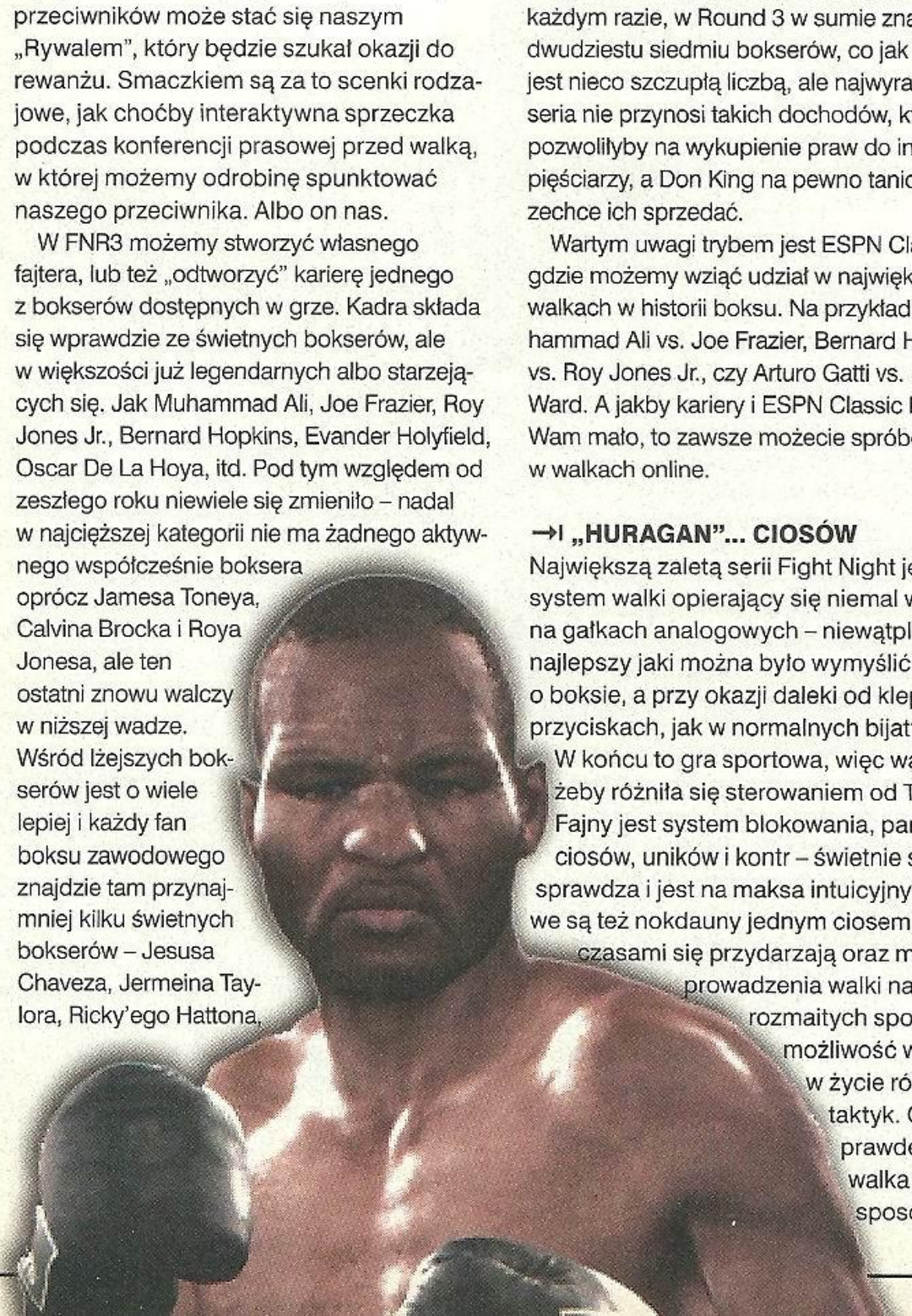
POGRÓŻKI SIĘ NIE SPRAWDZIŁY – KO W TRZECIEJ RUNDZIE NIE BYŁO



→I „ROCKY", CZYLI OD ZERA...

W najważniejszym trybie gry, czyli karierze, nie zaobserwowałem większych zmian – schemat jest podobny, jak w Round 2, tyle że ranking zastąpił pasek popularności, po którego nabiciu możemy walczyć o wyższe laury. I to w zasadzie jedyna „poważniejsza" zmiana – w ogóle nie zmieniły się mini gierki treningowe, a za nowinkę czysto kosmetyczną można uznać to, że jeden z pokonanych przeciwników może stać się naszym „Rywalem", który będzie szukał okazji do rewanżu. Smaczkiem są za to scenki rodzajowe, jak choćby interaktywna sprzeczka podczas konferencji prasowej przed walką, w której możemy odrobinę spunktować naszego przeciwnika. Albo on nas.

W FNR3 możemy stworzyć własnego fajtera, lub też „odtworzyć" karierę jednego z bokserów dostępnych w grze. Kadra składa się wprawdzie ze świetnych bokserów, ale w większości już legendarnych albo starzejących się. Jak Muhammad Ali, Joe Frazier, Roy Jones Jr., Bernard Hopkins, Evander Holyfield, Oscar De La Hoya, itd. Pod tym względem od zeszłego roku niewiele się zmieniło – nadal w najcięższej kategorii nie ma żadnego aktywnego współcześnie boksera oprócz Jamesa Toneya, Calvina Brocka i Roya Jonesa, ale ten ostatni znowu walczy w niższej wadze. Wśród lżejszych bokserów jest o wiele lepiej i każdy fan boksu zawodowego znajdzie tam przynajmniej kilku świetnych bokserów – Jesusa Chaveza, Jermeina Taylora, Ricky'ego Hattona, żeby wspomnieć tylko najbardziej znanych. W każdym razie, w Round 3 w sumie znalazło się dwudziestu siedmiu bokserów, co jak dla mnie jest nieco szczupłą liczbą, ale najwyraźniej seria nie przynosi takich dochodów, które pozwoliłyby na wykupienie praw do innych pięściarzy, a Don King na pewno tanio nie zechce ich sprzedać.



Wartym uwagi trybem jest ESPN Classic gdzie możemy wziąć udział w największych walkach w historii boksu. Na przykład Muhammad Ali vs. Joe Frazier, Bernard Hopkins vs. Roy Jones Jr., czy Arturo Gatti vs. Mickey Ward. A jakby kariery i ESPN Classic było Wam mało, to zawsze możecie spróbować się w walkach online.

→I „HURAGAN"... CIOSÓW

Największą zaletą serii Fight Night jest system walki opierający się niemal w całości na gałkach analogowych – niewątpliwie najlepszy jaki można było wymyślić w grze o boksie, a przy okazji daleki od klepania po przyciskach, jak w normalnych bijatykach. W końcu to gra sportowa, więc warto żeby różniła się sterowaniem od Tekkena. Fajny jest system blokowania, parowania ciosów, uników i kontr – świetnie się sprawdza i jest na maksa intuicyjny. Fachowe są też nokdauny jednym ciosem, które czasami się przydarzają oraz możliwość prowadzenia walki na wiele rozmaitych sposobów i możliwość wcielania w życie różnych taktyk. Choć tak prawdę mówiąc walka innym sposobem niż czajenie się na potężną kontrę jest sztuką dla sztuki. Jedynym prawdziwym minusem sterowania jest utrudnione wyprowadzanie kombosów dłuższych niż dwa/trzy ciosy.

Za to zdecydowanie nie spodobało mi się samobójcze SI przeciwników, którzy radośnie wystawiają się na kontry i bezmyślnie napierają zamiast trochę pokombinować i spróbować walczyć według jakiegoś planu. Tym bardziej, że wspomniane czyhanie na kontry jest naprawdę morderczym sposobem walki – można zadać o wiele mniej ciosów od przeciwnika i zdecydowanie przegrywać na punkty, ale gdy wyczuje się właściwy moment, to przeciwnik ma przerąbane – wystarczy po sparowaniu ciosu przeciwnika odpalić haymakera (mocny, ale długo wyprowadzany cios), gdy trafimy nasz pasek staminy zaczyna błyskać i przez kilka najbliższych sekund można wypłacać najpotężniejsze chleby bez utraty sił – jeżeli parę razy trafimy jednym z ciosów specjalnych, to mamy już w zasadzie przeciwnika na widelcu.

→I „ALI" – PO PROSTU NAJLEPSZY

Grafika i dźwięk to, jak na możliwości PS2 i „starego" Xboxa, całkiem wysoka półka – animacja świetna, postacie duże i bardzo ładnie wykonane i gdyby nie to, że widziałem już jak FNR3 wygląda na Xboksie 360, pewnie nadal uważałbym ją za szczyt doskonałości. Udźwiękowienie też niezłe, jeżeli nie liczyć mdlącego odgłosu miażdżonych kości, gdy na replayach oglądamy dochodzące do celu ciosy. Za to komentator spisuje się świetnie – sypie ciekawostkami, ale także opisuje przebieg walki dając nam wskazówki co do jej przebiegu – przydatne zwłaszcza, gdy wyłączymy wszystkie paski energii i będziemy walczyć na wyczucie.

Fight Night Round 3 to oczywiście najlepszy boks na konsolach starej generacji, ale runda trzecia nie wniosła do serii nic nowego, a na dokładkę gra stała się jakby łatwiejsza i zamieniła się w dość prymitywną młóckę, co mi osobiście niezbyt się podoba. Mam nadzieję, że na Xboksie 360 SI przeciwników będzie jednak nieco wyższe.

Marcellus ■■

TRZYMAJ GARDĘ!

Jedną z niewielu nowości w Round 3 jest widok fpp, który włącza się czasami, gdy zbierzemy mocny cios od razu sprowadzający nas na krawędź nokautu, ale tylko w sytuacji gdy na pasku mieliśmy jeszcze sporo życia. Obserwujemy wtedy zza rękawic, jak przeciwnik próbuje nas usilnie znokautować, ale na szczęście obrona nie jest jakaś specjalnie trudna i chyba tylko raz leżałem na deskach po złym zablokowaniu ciosu. Fajna rzecz. A screen z X360, tak dla zaostrzenia apetytu.

PS2 | Xbox | GCN | PC

Pas nadal w rękach EA.

- **Wydawca:** EA Sports
- **Producent:** EA Chicago
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

http://www.easports.com/fightnightround3/

DEATH JR.

Konami | PSP

Całemu nieszczęściu winne są kobiety, a przynajmniej tak wynika z fabuły Death Jr. Tym razem wina za nieszczęścia spadła na Stighmarthę, małą i obrzydliwą dziewczynkę o aparycji dwutygodniowych zwłok. Być może Stigmartha ma podziurawione łapy, które non stop krwawią, ale nie przeszkadza jej to w byciu najatrakcyjniejszą kobietą w szkole. Marta ma nieliche powodzenie, a o jej względy zabiegają między innymi zrośnięte głowami bliźniaki, przedwczesny płód umieszczony w pojemniku na kółkach oraz nasz maleńki bohater – Death Jr. Pewnego dnia, kiedy klasa odmieńców zwiedzała lokalne muzeum, adoratorzy w ramach „demonstracji sił" otworzyli (specjalnie dla Stigmarthy) tajemniczą skrzynię. Siła, która wypełzła ze środka natychmiast porwała przyjaciół juniora i tym samym zmusiła malucha do szybkiej interwencji.

Gra, w której główną rolę bierze na siebie nikczemnych rozmiarów potomek Śmierci, po prostu domagała się karykaturek i skrzywionego poczucia humoru. Problem w tym, że o ile projekt Juniora jest jeszcze okej, o tyle... zrośnięte głowami bliźniaki... płód w próbówce... krwawiąca Marta... powiedzmy, że nie chciałbym jednocześnie przeżuwać kanapki i bawić się tą grą. Podobał mi się arsenał broni Juniora – od gigantycznej kosy, przez nafaszerowane C4 chomiki, aż po elektryczne pociski. Tak, tak, są sprawy, w których nawet Śmierć pomaga sobie spluwami i dynamitem. Co ciekawe, Death Jr. mniej więcej od połowy robi się niesamowicie trudny. Przeciwnicy stają się szybsi, a ich wytrzymałość rośnie niemal dwukrotnie. W ten sposób autorzy chcieli pewnie ukryć niewesoły fakt, że Death Jr to zabawka na sześć godzin. Jeśli desperacko szukacie na PSP trójwymiarowego platformera, być może znajdziecie w Death Jr. coś dla siebie. To solidnie wykonana gra, choć krótka i totalnie pozbawiona bonusów. I absolutnie nie śmieszna. **Matt ■ ■**

STAR WARS BATTLEFRONT II

LucasArts | PSP

Seria Star Wars Battlefront sprzedaje się w USA w nieprawdopodobnych ilościach – dość powiedzieć, że obie części gry na duże konsole w samym 2005 roku rozeszły się w nakładzie ponad półtora miliona egzemplarzy. Posiadacze PSP z pewnością ucieszą się z informacji, że przenośny Battlefront II to praktycznie ta sama gra, skonwertowana z ogromną pieczołowitością na niewielki ekran przenośnej konsoli. Brakuje jej, niestety, możliwości zabawy przez internet, choć przez Wi-Fi można połączyć się z trzema innymi konsolkami. Nie pomaga także brak drugiego analoga, który bardzo przydałby się przy precyzyjnym celowaniu. Zawartość gry jest niezwykle obszerna, z trybem Galactic Conquest na czele, w którym gracz stoczy mnóstwo walk, zarówno na ziemi, jak i w przestrzeni kosmicznej. Są bohaterowie (Jedi!), jest możliwość pilotowania statków, sporo różnorodnych zadań i trybów dla szybkiej rozwałki.

PSP nie może równać się mocą ze stacjonarnymi konsolami, widać więc liczne cięcia w grafice, przeszkadza trochę pochrupująca stanowczo za często animacja. Także tekstury mogły być lepsze. Za to muzyka i efekty dźwiękowe wydobywające się z malutkich głośników to pierwsza klasa. W sumie – dobra konwersja. **Gulash ■ ■**

RENGOKU TOWER OF PURGATORY

Konami | PSP

Rengoku było jedną z pierwszych gier na PSP przygotowanych przez Konami. Po kilkudziesięciu minutach zabawy nietrudno domyślić się dlaczego firma zwlekała tyle czasu z wydaniem jej na Starym Kontynencie – jest to, mówiąc krótko i oględnie, bardzo słaba pozycja. Kierujemy robotem o imieniu ADAM, maszyną stworzoną do zabijania. Adaś zaczyna kwestionować sens rozkazów i zamierza dowiedzieć się nieco więcej o sobie, a w tym celu musi wspiąć się na szczyt tytułowej Wieży Oczyszczenia, przy okazji czyszcząc osiem pięter z wszelkiego plugastwa. Szczytności motywów robota nie kwestionuję, ale nie mam ochoty pomagać mu w jego osiągnięciu. Sterowanie jest fatalne – gra się tak ciężko, że wątpię, by ktoś z własnej woli wytrzymał choćby przez dwa poziomy. Nie można strzelać i atakować w ruchu – robot zatrzymuje się, by sieknąć mieczykiem, czy wystrzelić salwę z działa. Plusem jest pewna kustomizacja, w wyniku której można przydzielać bronie do różnych części ciała naszego zucha, ale ich kombinacje niespecjalnie chcą ze sobą współpracować. Levele są nudne i w kółko takie same, także pod względem wizualnym, a cała zabawa tak skonstruowana, że po piętnastu minutach widziałeś już wszystko. Szkoda czasu. **Gulash ■ ■**

DEAD TO RIGHTS RECKONING

Namco | PSP

Dead to Rights: Reckoning na PSP, cierpi na to samo, na co większość strzelanin tpp na przenośną konsolę Sony cierpieć będzie: ma skopane sterowanie i fatalnie zachowującą się kamerę. Wiele jestem w stanie wybaczyć, ale w szybkiej strzelaninie kamera powinna współpracować z graczem, a nie kolaborować z nieprzyjaciółmi. Tymczasem w DTR:R kamera rzadko nadąża za ruchami bohatera; czasem nawet w ogóle go nie pokazując! Do tego dochodzi kiepsko reagujące na komendy sterowanie – obrót, czy choćby wycofanie bohatera z zasięgu strzału nieprzyjaciela, to straszna męczarnia, a tak być nie powinno. Można lockować się na przeciwnikach i na całe szczęście, bo bez tego DTR:R byłoby już kompletnie niegrywalne.

Jakiś tam potencjał jednak jest i jeśli jesteście w stanie zaakceptować te dwie wady (ja – nie), czeka na Was intensywny, acz prosty shooter do ukończenia w cztery godziny. Bohater, Jack Slate jest policjantem z misją i dymiącymi spluwami, ma psa imieniem Shadow, którym można szczuć nieprzyjaciół, skacze w zwolnionym tempie a la Max Payne i robi gigantyczną rozpierduchę w otoczeniu ładnej i ostrej grafiki. Osobiście nie widzę sensu – są lepsze gry na PSP. **Gulash ■ ■**

ATV OFFROAD FURY BLAZIN' TRAILS

Sony | PSP

Większe często znaczy lepsze. W tym przypadku większy brat ATV Offroad Fury z PS2 jest nieporównywalnie lepszy niż kieszonkowa wersja gry. I to niemal w każdym możliwym aspekcie. Zacznijmy od grafiki – największą bolączką Blazin' Trails jest niezbyt płynna animacja. Oczywiście póki jedziemy na wprost, to wszystko jest w porządku, ale niemal każdy zakręt pokonywany w towarzystwie innego czterokołowca powoduje zauważalne chrupnięcia. Same tekstury też nie są najwyższych lotów – jakieś takie rozpikselowane i wyblakłe. Z wyścigów na PSP ta gry wygląda zdecydowanie najgorzej i naprawdę daleko jej do poziomu WipEouta czy Ridge Racera.

A jakby tego było mało, wycie silników jest naprawdę morderczym doświadczeniem dla naszych narządów słuchu zwanych uszami. Sterowanie jest kompletnie schrzanione przez co radosne śmiganie po torze, skakanie na hopkach i pokonywanie muld oraz zakrętów zamienia się w przesadnie ostrożną jazdę, podczas której i tak w każdej chwili możemy wylecieć z trasy.

W przypadku Blazin' Trails nic nie zmienia bogata zawartość (kariera, sporo mini gier i bonusów), ani całkiem solidne tryby sieciowe. Tym bardziej, że nikt w to nie gra. Wy też nie musicie. **Marcellus ■ ■**

TALES OF ETERNIA

PIERWSZA GRA RPG! PIERWSZA GRA RPG NA PSP!

„Kupiłbym PSP, gdyby wyszła na to jakaś fajna gra RPG. Jakakolwiek..." – podobnych opinii naliczyłem tysiące odkąd miniaturka PlayStation pojawiła się w sprzedaży. Ciężko się z tymi hasłami nie zgodzić – mija ponad rok od debiutu konsoli, a my przez ten czas przemęczyliśmy zaledwie tonę strzelanek, dwie tony wyścigów i kilka strasznie fajnych gier logicznych. Posucha na japońskie gry fabularne była niesamowita i dlatego brawa dla Namco za pierwszy rasowy tytuł RPG na PSP! Brawa tym większe, że Tales of Eternia to śliczna, wymagająca i naprawdę długa gra. Nie ma mowy o kolejny szybkim tytuliku (vide strzelanka fpp Coded Arms), który powstał tylko po to, aby zapchać rynkową niszę. Przyznam, że Tales of Eternia najzwyczajniej w świecie mnie przerosło. Licznik gry odliczył osiemnaście godzin grania, postacie nabiły 65 poziomów doświadczenia, a końca gry jak nie było, tak nie ma. Nie przypominam sobie innego, równie rozbudowanego tytułu na kieszonsolkę Sony!

→! JEDNA WIOSNA CZYNI JASKÓŁKĘ

Można i TRZEBA cieszyć się faktem, że Tales of Eternia jest pierwszą grą fabularną na PSP, ale nie należy równocześnie spodziewać się po niej wyszukanej fabuły. Świat ponownie stoi w obliczu zagłady, to nie nowość, tym razem jednak grozi nam bezpośrednie zderzenie z obcą planetą. Nie ma czasu do stracenia. Rolę zbawiciela bierze na siebie roztrzepany młodzik o imieniu Reid, zaś u jego boku stanie nie jedna, a dwie kobiety. Przez tych osiemnaście godzin zrozumiałem, że drużyna składająca się z przystojnego chłopaczka i dwóch zauroczonych nim pań, to nie jest najlepszy pomysł. Docinkom, aktom zazdrości i łzom po prostu nie ma końca! Ech... Z drugiej strony, kombinacja taka była nie do uniknięcia. Farah to przyjaciółka naszego bohatera z dzieciństwa i robi wszystko, aby pomóc mu ocalić Ziemię. Meredy natomiast jest mieszkanką planety, która już na dniach zderzy się z naszym globem. Troje bohaterów wyrusza w wielką podróż, aby odnaleźć legendarne żywioły mogące powstrzymać apokalipsę. Brzmi poważnie, ale hej – fabuła jest naprawdę lekko i sympatycznie podana (to tylko koniec świata), zaś większość ważnych dla akcji dialogów została przeczytana przez półprofesjonalnych aktorów! I choć osobiście wolałbym więcej życia i emocji w ich wypowiedziach, nie ma co narzekać. Czytane dialogi sprawiają, że chce się w nich uczestniczyć, zamiast tępo to wszystko przewijać.

→! REID BARBARZYŃCA I NISZCZYCIEL

Najpiękniejszy w Tales of Eternia jest system walki. Nieważne, czy Reid biega po mapie świata, czy zagląda do jednego z dziesiątek miast – wszystkie bitwy inicjowane są losowo. W bójkach uczestniczą absolutnie wszyscy członkowie drużyny (załapie się nawet wiewiór a Quickie) i przyznam, że momentami bardziej przypomina to dwuwymiarowe, scrollowane mordobicie 2D, niż grę RPG.

Kontrolując Reida odpalamy pojedyncze ciosy i ataki mieczem, a także wielkie łańcuszki kombosów i potężne specjały. Zasada jest taka, że atakujemy i blokujemy w dowolnych momentach – wszystko toczy się w czasie rzeczywistym. Drużyna nie pozostaje oczywiście obojętna. W zależności od przydzielonych jej zadań – wspiera Reida magicznymi atakami, leczy go lub po prostu unika starć z wrogiem. Bitwy w Tales of Eternia to jedne z najbardziej dynamicznych walk jakie widziałem w grach RPG i jednocześnie bardzo mocny argument przemawiający za grą. Niektórym wydadzą się zbyt chaotyczne, inni zaś odnajdą w nich oldschoolową moc. Zaprawdę powiadam Wam – łykajcie Tales of Eternia w ciemno!

Matt ■ ■

PSP Potrafi obudzić w człowieku miłość do gier!

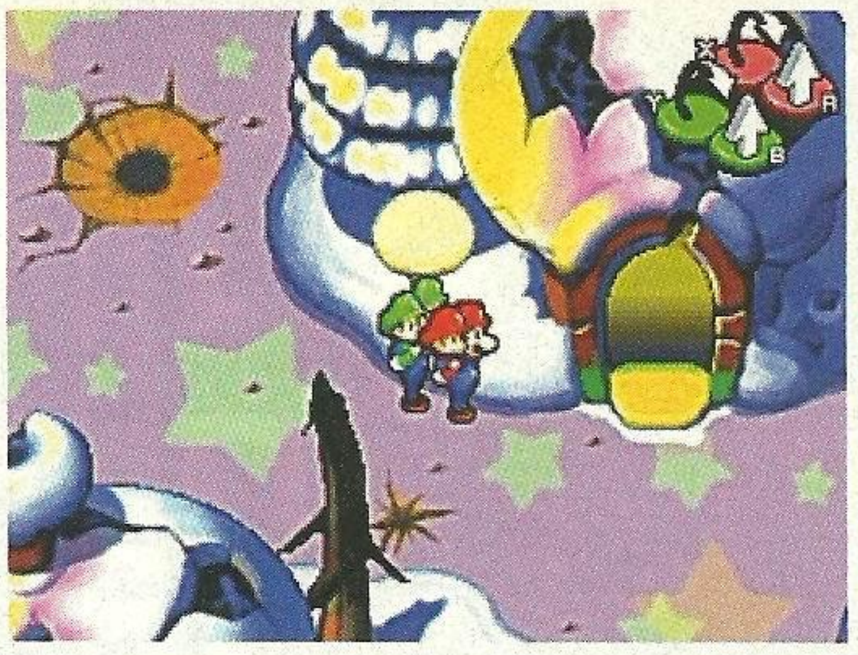
- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1

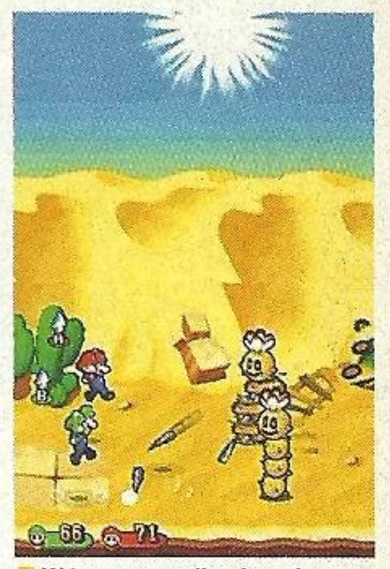
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

http://www.talesofeterniagame.uk.ubi.com

■ Zręcznościowe walki sprawiają masę radości, a przy okazji są niezwykle efektowne.





■ W tym przypadku dwa ekrany prezentują jedynie szerszy plan zabawy.

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

POLSKI HYDRAULIK NIE MA Z NIMI SZANS

Bracia Mario powracają, by po raz kolejny uratować księżniczkę. A właściwie dwie księżniczki, bo i liczba hydraulików się podwoiła. Wszystko przez machinę czasu, która doprowadza do spotkania bohaterów z przeszłości i teraźniejszości. Nintendo nie przejmuje się żadnymi paradoksami czasowymi, więc Mario i Luigi mogą spokojnie współpracować ze swoimi młodszymi wersjami, nie obawiając się dezintegracji czy czegoś w tym stylu.

→! PARTNERZY, TFU...

Partners in Time to sequel Superstar Saga z Advance'a. Obie gry można spokojnie nazwać kieszonkowymi wersjami Paper Mario, gdyż rozgrywka opiera się na podobnych zasadach platformowego RPG. Mamy tu więc i mnóstwo wyzwań zręcznościowych, i turowe walki, i podwyższanie statystyk postaci. Mieszanka wybuchowa, choć już nie całkiem świeża. Jednak wciąż potrafi przykuć do konsoli, głównie ze względu na dość nietuzinkowe elementy czysto platformowe.

Gracz kieruje całą czwórką bohaterów, która w razie potrzeby może podzielić się na dwie pary. Do każdej postaci jest przyporządkowany jeden z przycisków akcji, a prawym spustem przełączamy się między dostępnymi ruchami. Dzięki temu możliwe są najróżniejsze ewolucje, od wyskoku jednego hydraulika z pleców drugiego, aż do tworzenia kuli niczym Morph Ball w Metroidzie.

Niestety, Ninny nie skierowało tej pozycji do hardcore'owych wymiataczy, w związku z czym każda nowa umiejętność jest szeroko omawiana, żeby gracz nie miał przypadkiem problemu z jej zastosowaniem. W wyniku takiego zabiegu pozostało niewiele miejsc, przy których wymagane jest dłuższe zastanowienie. Z reguły już na pierwszy rzut oka widać, co trzeba zrobić.

→! NIE POMACASZ

Mroczną stroną PiT jest wykorzystanie wszechstronności NDSa w bardzo niewielkim stopniu. Cała zabawa jest oparta na dwóch ekranach, dzięki którym można sterować obiema parami hydraulików niemal równocześnie. Jednak producent całkowicie zapomniał o touch screenie, mikrofonie czy sieci bezprzewodowej. Żaden z tych elementów nie jest wykorzystany nawet w minimalnym stopniu! Wprawdzie gra obsługuje niedawno wypuszczony Rumble Pak, ale nie znam nikogo, kto by takowy posiadał.

A touch screen świetnie sprawdziłby się na przykład podczas walk, które wprawdzie są podzielone na tury, jednak nie oznacza to, że nic się podczas nich nie dzieje. Zarówno podczas ataków, jak i w defensywie, należy wykazać się dobrym wyczuciem czasu, by zwiększyć zadawane obrażenia bądź wykonać unik. Niemal identyczny system widzieliśmy ostatnio choćby w Paper Mario na Kostkę, ale to nic nie szkodzi, gdyż wciąż się wspaniale sprawdza.

Partners in Time to zdecydowanie jedna z ciekawszych propozycji dla posiadaczy handhelda Nintendo. Kusi najważniejszym, czyli ciekawą przygodą, która ani przez moment nie nudzi. Jednak podejrzewam, że wiele osób może być zawiedzionych pominięciem touch screena oraz grafiką, która choć przyjemna dla oka, kojarzy się raczej z grami na GBA.

Kaxi ■ ■

Za dostarczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).

Nintendo DS Gdzie Marianów czterech, tam jest w co grać.

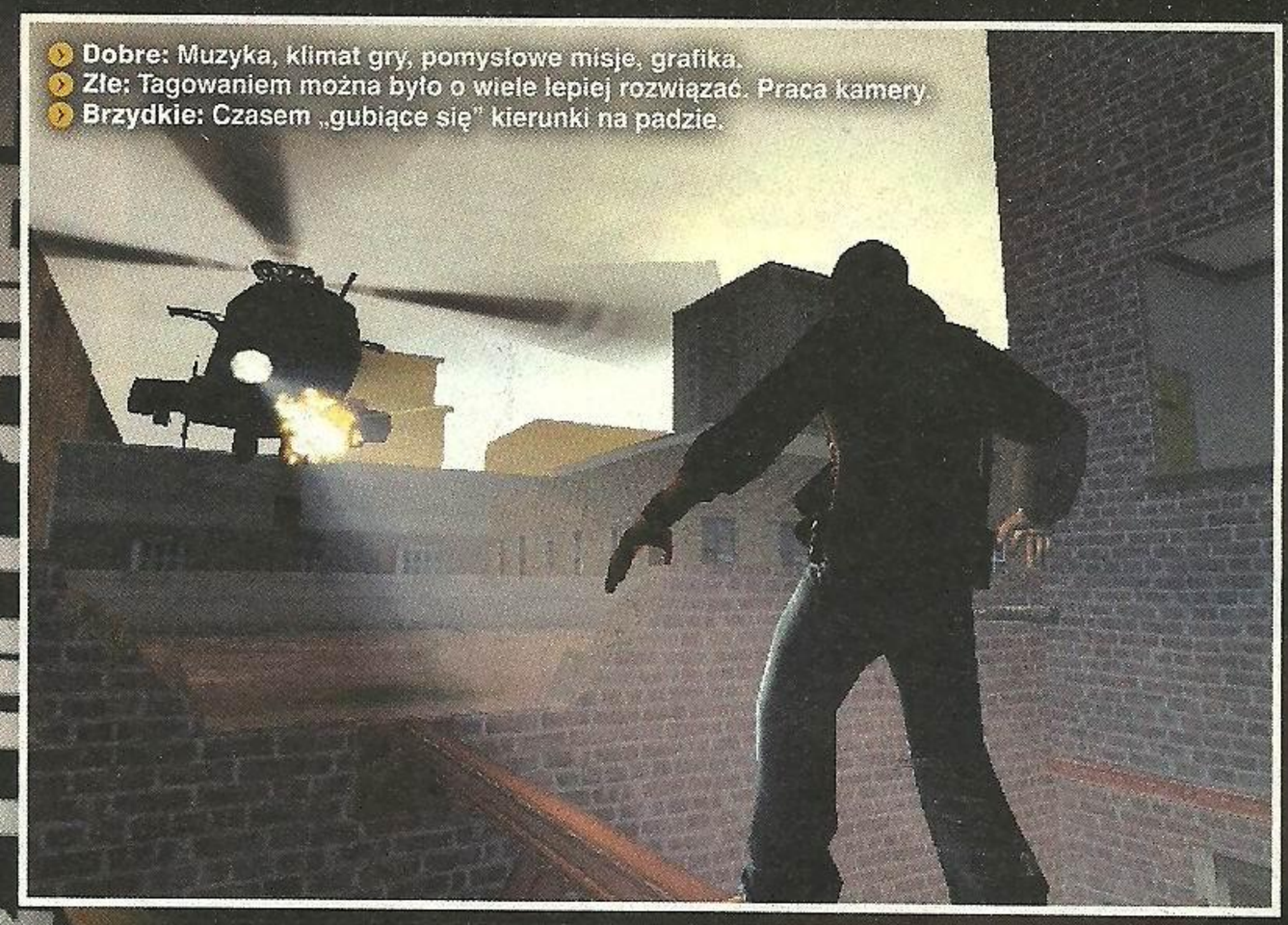
- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Alphadream
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.4

http://www.nintendo.co.uk

- **Dobre:** Muzyka, klimat gry, pomysłowe misje, grafika.
- **Złe:** Tagowaniem można było o wiele lepiej rozwiązać. Praca kamery.
- **Brzydkie:** Czasem „gubiące się" kierunki na padzie.



MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

GRY W SŁUŻBIE PROPAGOWANIA SZTUKI

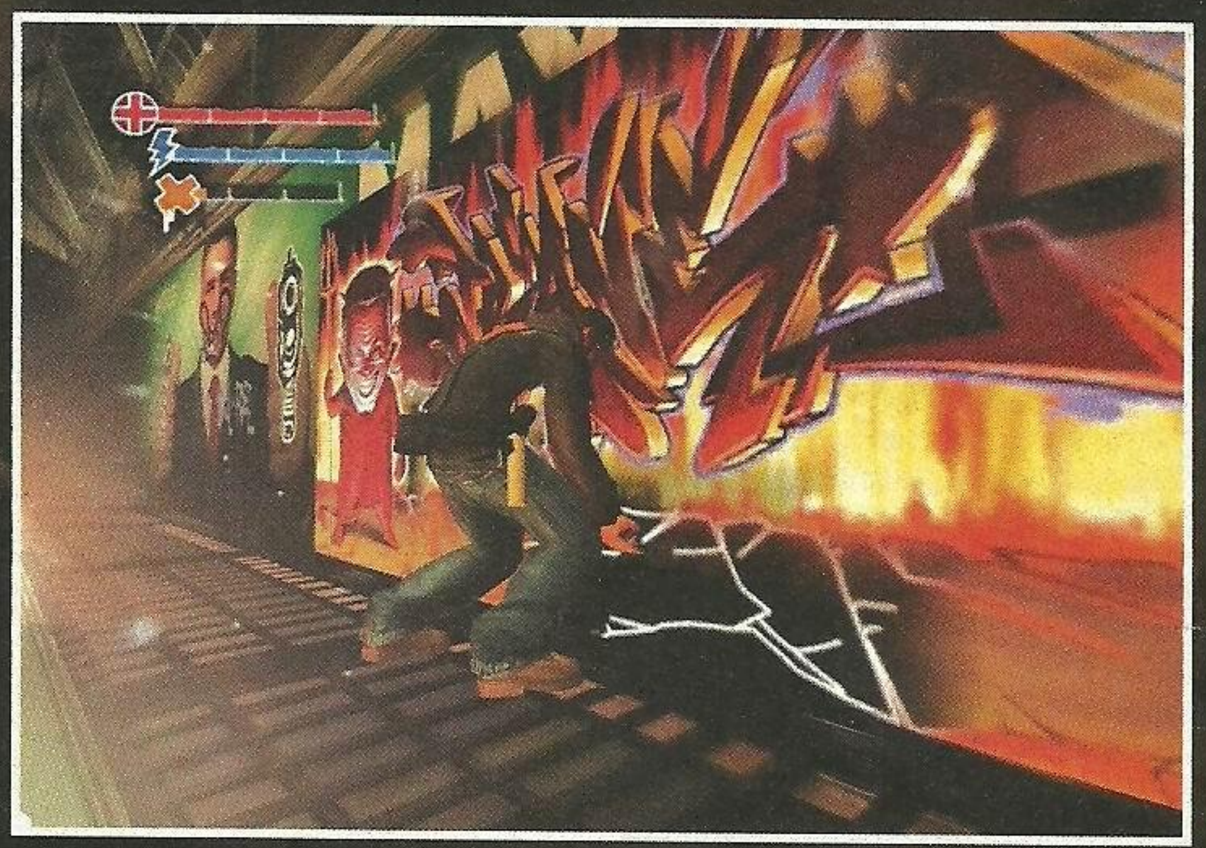
Chyba nie macie wątpliwości, że graffiti jest jednym z odłamów sztuki? Nie mówię tutaj o marnych bazgrołach pozostawianych przez niedowartościowane dzieciaki w autobusach i na murach budynków, tylko o pięknych napisach i obrazach tworzonych przez prawdziwych artystów. Cieszy fakt, że powoli ich dokonania zaczynają być doceniane, co mogę osobiście potwierdzić dając przykład pewnego napisu widocznego z mojego okna, a znajdującego się niemal na szczycie stojącego nieopodal dziesięciopiętrowego budynku. Od wielu lat nikomu on nie przeszkadza i nie znalazł się nikt chętny by go zamalować. Chociaż z drugiej strony może to być kwestia braku odwagi – trzeba przyznać, że ludzie uprawiający graffiti wykazują się pomysłowością graniczącą z szaleństwem podczas wybierania miejscówek, gdzie tworzyć będą swoje dzieła. Ściana na wysokości dziesiątego piętra, czy przęsła mostu to tylko drobne przykłady tego, na co ich stać. Po co to robią? Chcą być dostrzegani, doceniani, krótko mówiąc – chcą zdobyć należyty szacunek.

→| POKONAĆ BABILON

O takich ludziach jest Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, jedna z nielicznych gier poświęconych tematowi graffiti, a może pierwsza, w której stanowi ono motyw przewodni. Wcześniej sprayować dało się chociażby w Warriorsach, ale tam był to tylko jeden z elementów rozgrywki. Tutaj każde zadanie miało polegać na „bombardowaniu" terenu innych grafficiarzy, stacji metra, czy pędzącego pociągu. Takie elementy jak walka wręcz, czy akrobacje rodem z Prince of Persia, w założeniach stanowiły tylko dodatek, środek mający pozwolić dotrzeć w odpowiednie miejsca, by zostawić tam swój znak. Tak miało być, a Contents Under Pressure mierzyło w tytuł pierwszej gry o graffiti, ale czy jej się to udało? Za chwilę się o tym przekonacie.

Fabuła skupia się na postaci czarnoskórego Trane'a, początkowo rywalizującego z innymi mistrzami sprayu o należyty szacunek, a później walczącego z władzą. Z systemem, w którym nie wolno się swobodnie uzewnętrzniać (w tym wypadku w sztuce graffiti), gdzie policjanci i specjalnie siły zbrojne biją bez ostrzeżenia każdego człowieka malującego po murach.

Fabuła może nie jest specjalnie zakręcona, ale podobało mi się jej proste przesłanie, żeby robić to, na co ma się ochotę i walczyć o swoje prawa. Graffiti pokazane zostało jako coś więcej, niż forma ekspresji – to sposób walki z aparatem ucisku, symbol wolności wypowiedzi i swobody działania.



→| SKOK I ROZKROK

Marc Ecko's GE:CUP, to gra tpp łącząca w sobie elementy mordobicia i platformówki. Trane trafia w różne miejsca miasta zwanego New Radius, będącego futurystycznym odpowiednikiem Nowego Jorku, i w każdym z nich musi wykonać kilka prostych zadań polegających na pozostawieniu paru tagów i zamalowaniu graffiti innych osób. Do wypełnienia czekają również misje bonusowe, o których wspomnę odrobinę później, podobnie jak o samym malowaniu.

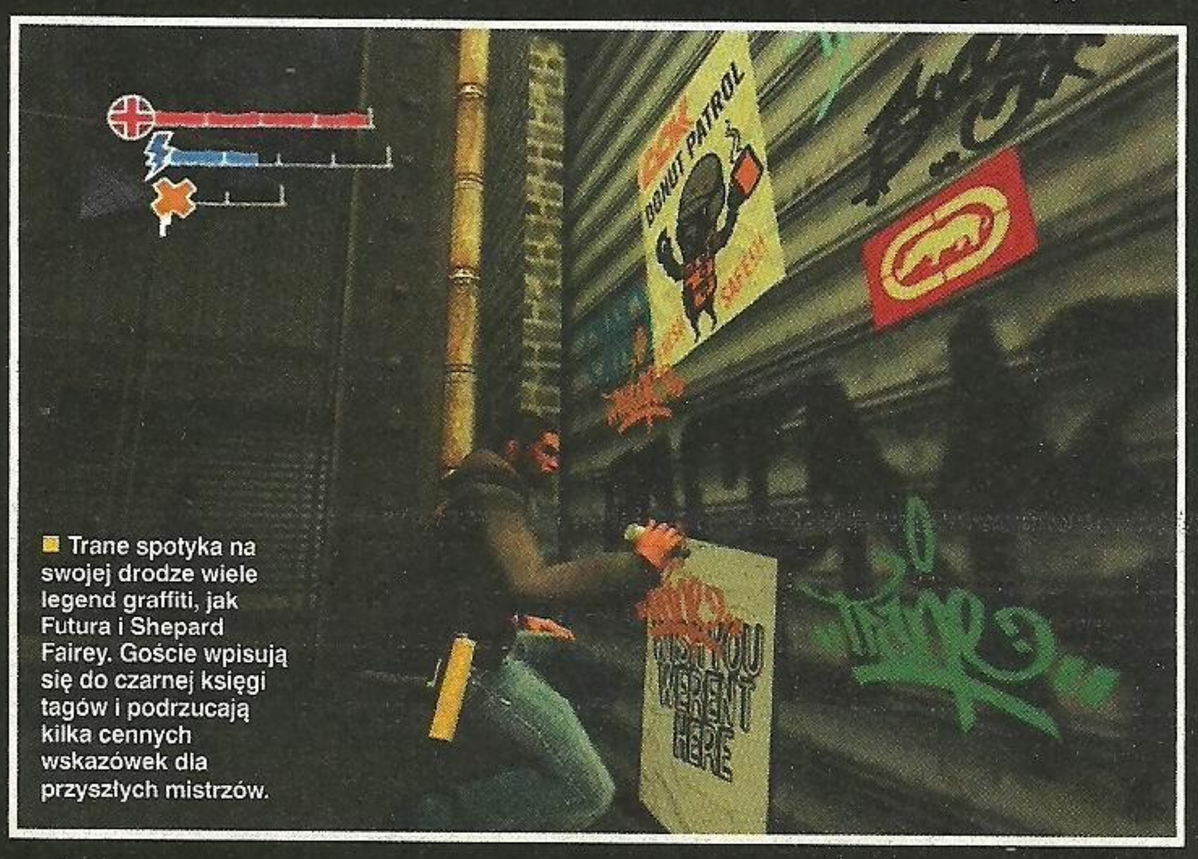
Na razie muszę twórców gry trochę zbeształ za inne sprawy. Przede wszystkim za sterowanie podczas elementów platformowych, które sprawdza się w akcji do momentu, gdy kamera postanowi zmienić swoje położenie. Nagle okazuje się, że wychylenie analoga w żądanym kierunku sprawia, że Trane przemieszcza się w zupełnie inną stronę niż byśmy tego sobie życzyli. Mało tego – niektóre kierunki w ogóle się „gubią", co może zilustruję na przykładzie. W pewnym momencie musiałem przeskoczyć z jednego balkonu na inny i jedyne, czego teoretycznie potrzebowałem, to odchylić gałkę w lewo i wykonać skok. Niestety kamera trochę się przestawiła i okazało się, że trzymając lewo kierowałem postacią wzdłuż balkonu. Wychylenie analoga w innym kierunku na nic się zdało – Trane przesuwał się w każdą stronę, tylko nie tam, gdzie chciałem.

W ogóle elementy platformowe nie są specjalnie ciekawe i zostały ograniczone do wspinania się po słupach, wiszenia na krawędziach, czy chodzenia po wąskich gzymsach. Bohater nie jest akrobatą i do dynamiki ruchów Księcia Persji wiele mu brakuje. Nie oznacza to jednak, że jest nudno, a niewątpliwą zaletą jest na pewno fakt, że czasem trzeba trochę pogłówkować zanim znajdzie się drogę i sposób na przejście nią do dalszej części poziomu.

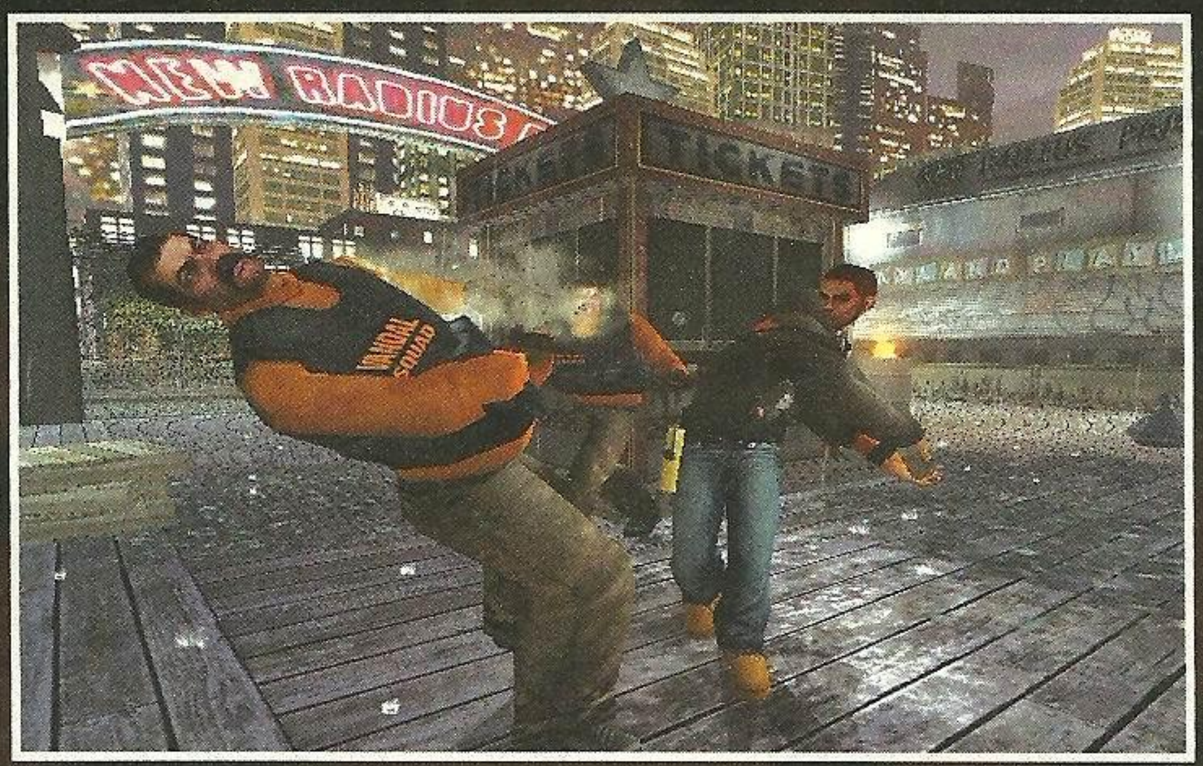
→| PROSTY PODKRĘCANY

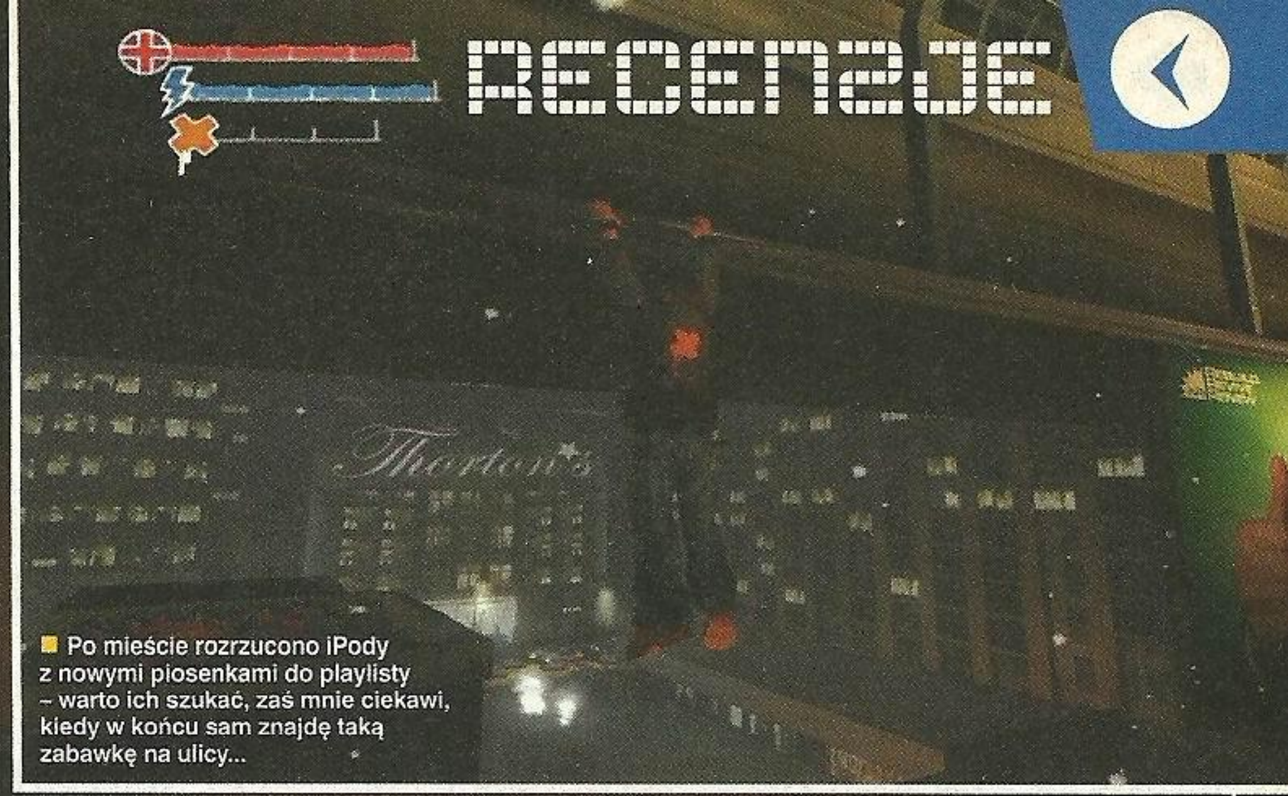
Psuć zabawę może też kamera, często ustawiająca się tak, że nie widać, co się dzieje w interesującym nas miejscu – na przykład za plecami bohatera. Na nic zdają się wtedy próby obrócenia jej, po prostu się zacina, albo postanawia pokazać kogoś zupełnie innego. Szczególnie często zdarza się to podczas pojedynków.

Trane może skradać się,

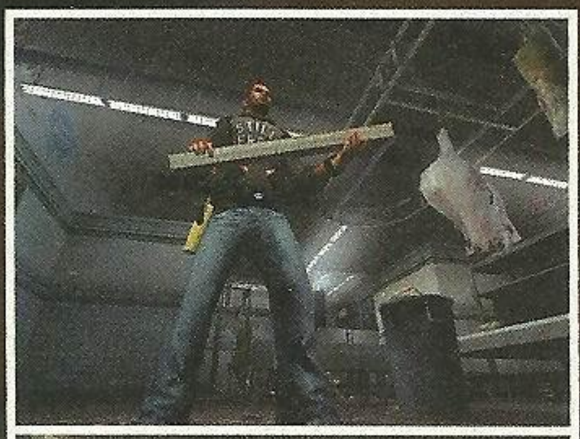


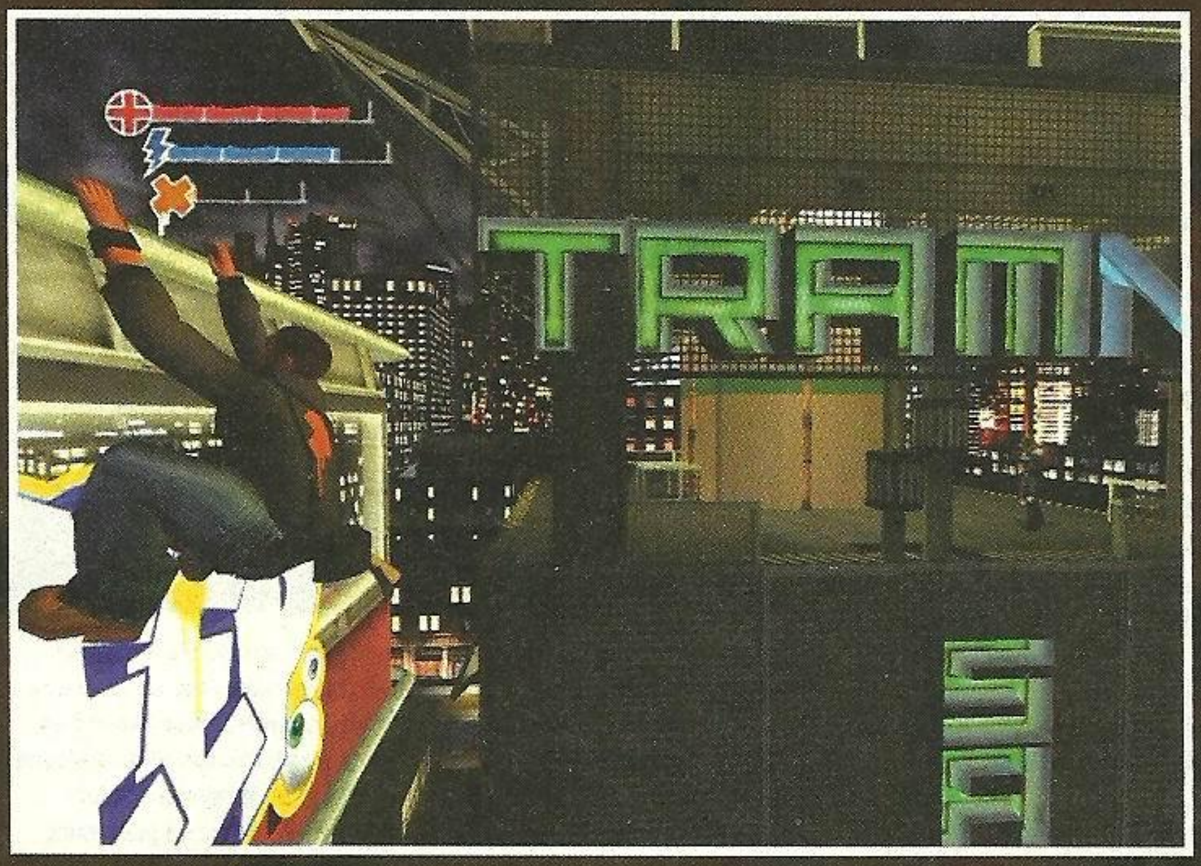
Trane spotyka na swojej drodze wiele legend graffiti, jak Futura i Shepard Fairey. Goście wpisują się do czarnej księgi tagów i podrzucają kilka cennych wskazówek dla przyszłych mistrzów.





■ Po mieście rozrzucono iPody z nowymi piosenkami do playlisty – warto ich szukać, zaś mnie ciekawi, kiedy w końcu sam znajdę taką zabawkę na ulicy...





Trane wolno reaguje na wciśnięcie przycisku (przez co zamiast wyprowadzać przemyślane kombinacje mashuje się przyciski, byle tylko zadać jakiś cios), ale sprawiają frajdę. Z czasem stają się trudniejsze i przydaje się znajomość silniejszych ataków oraz chwytów i rzutów. Wiele z nich odblokowuje się w trakcie gry w zamian za punkty szacunku zdobyte w trakcie malowania, o czym możecie przeczytać dokładniej w ramce.

→| KOLOROWE KREDKI

Może wydać Wam się dziwne, że najważniejszy element, czyli malowanie graffiti, zostawiłem na sam koniec, ale mam ku temu prosty powód. Otóż tak naprawdę nie ma tu nic wielkiego, czego wcześniej nie widzielibyśmy w innych grach. W swojej czarnej księdze Trane ma zapisanych kilkanaście różnych wzorów tagów i przed każdą misją można wybrać cztery, które później namaluje w trakcie zabawy, a także zdecydować się na zestaw wlepek, czy plakatów. Takie przedmioty służą do wypełniania bonusowych zadań – na przykład zabazgrania furgonetki dziesięcioma podpisami bohatera w ciągu minuty, przy czym rola gracza została tutaj sprowadzona do wciskania przycisku akcji. Jedyne, co trzeba zrobić, to wybrać dowolny podpis i jego kolor.

Z tagami już tak łatwo nie jest, należy stanąć w odpowiednim miejscu i wdusić R1, żeby przejść w tryb sprayowania. Teraz trzymając kwadrat (wolniej, ale dokładniej) bądź trójkąt (szybciej, ale łatwiej o błędy) pokrywa się ścianę farbą, przy czym trzeba ruszać analogiem by – pardon za niefortunne wyrażenie – nie psikać w jedno miejsce. W momencie, gdy spadnie ciśnienie, należy puścić kwadrat/trójkąt, a Trane wstrząśnie puszką (napełni się wtedy odpowiedni pasek) i już można kończyć swoje dzieło. Krótko mówiąc – najistotniejsza część zabawy polega na odpowiednim naciskaniu i puszczaniu jednego przycisku i do tego odpowiednim ruszaniu analogiem w pionie. Zawiedzeni?

Ja jestem, i to konkretnie, bo całkiem niedawno grałem w Warriorsów, a tam sprayowanie było o tyle ciekawe, że wymagało odrobiny skupienia i sprawności manualnych. Zabawa polegała na poruszaniu gałką wzdłuż linii tworzącej pewien wzorek, a każde „zboczenie z trasy" karane było obowiązkową pauzą i utratą części farby. Oczywiście mógłbym się nie czepiać, ale z drugiej strony jest to gra poświęcona tej tematyce, a gdyby nie konieczność zatrważająco częstego sprayowania, z pewnością odebrałbym inaczej ten element.

Mam żal, bo myślę, że zamiast prostej zabawy w poruszanie gałką w górę i dół można było ten element jakoś rozbudować – skomplikować sam moment malowania, dodać możliwość projektowania swoich wzorów, czy chociażby konieczność odpowiedniego doboru kolorów. Przykro mi, ale czuję się zobowiązany do obcięcia za to oceny.

→| TO NIE MIAŁO BYĆ TAG

Z pewnością sporym atutem gry jest bardzo solidna, ładna grafika. Duże postacie, zbudowano ze sporej liczby polygonów i wyglądają o wiele lepiej niż chudzielce z Warriorsów. Trane odrobinę zmienia swój ubiór w trakcie zabawy i trzeba przyznać, że zarówno w krótkim rękawku i z afro, czy w bluzie z kapturem, wygląda bardzo dobrze. Design postaci i ich ubiorów doskonale pasuje do klimatu gry i przedstawionego tematu. Animacji zdarza się od czasu do czasu szarpnąć, ale to nic – siłą tego tytułu są wyraźnie zróżnicowane miejscówki, ciekawe misje, jak ta, gdy trzeba malować wagon pędzącego pociągu metra no i oczywiście niezwykłe tagi. Nie jestem w tym temacie specjalistą, ale nie obraziłbym się gdyby kilka z nich pojawiło się na ścianach domów w moim mieście.

Marc Ecko's CUP zostanie zapamiętany jako gra mocno powiązany z kulturą graffiti, której potencjał nie do końca został wykorzystany. Na pewno nie gra się źle, nie jest też specjalnie nudno, ale po prostu nie ma tu prócz otoczki niczego, co wyrwałoby ten tytuł z morza innych, prawie bardzo dobrych, ale wciąż nie wybitnych gier. No, może soundtrack, o którym dwa słowa w ramce, ale to chyba za mało, żeby namawiać Was do zakupu. Mielu ■■

POZDRO I SZACUN

Celowo nie napisałem w recenzji o utrudnieniach podczas malowania, bo nie zmieniają one mojego podejścia do tego elementu. Są za to ważne, jeśli chodzi o sprawę bonusów. Zabawa polega na tym, by sprawdzać, czy nie został przekroczony czas przeznaczony na bombardowanie i czy przypadkiem nie zalało się w jakimś miejscu obrazka. Za oba te błędy, a także za niewielki rozmiar graffiti, obcinane są punkty respektu. Ich zdobywanie jest kluczowe, bo odpowiednia ilość odblokowuje dodatkowe, silniejsze ciosy i combosy, a także różne bonusy, jak chociażby możliwość walki jeden na jednego z kumplem (fajne, chociaż Tekken to nie jest). Szacun można również zdobywać wykonując zadania drugoplanowe, o których wspominałem w recenzji.

by po cichu zaatakować od tyłu i jednym ciosem ogłuszyć przeciwnika, ale jeśli zostanie zauważony, zaczyna się walka. Chłopak jednak leszczem nie jest i potrafi poradzić sobie nawet z czwórką przeciwników. Bardzo przydaje się możliwość podniesienia różnych przedmiotów (różnego rodzaju kije, a nawet piłka do kosza) i naparzanie nimi. Równie nieoceniony jest unik – bohater szybko kuca i odsuwa się tak, by móc zaatakować z boku nie będąc narażonym na serię ciosów przeciwnika. Walki może nie są zbyt widowiskowe i trochę przeszkadza, że

ECKO AND PUFF

Mocną stroną gry jest oprawa dźwiękowa, za którą odpowiada konkretna ekipa. Rządzi soundtrack z wieloma nowymi, ale również starymi, doskonale znanymi piosenkami. Chociaż dominują czarne rytmy nie zabrakło innych gatunków muzycznych. Jest nawet mix „Who Shot Ya" Notorius B.I.G w wykonaniu Serja Tankiana z System of a Down. Generalnie, jeśli coś Wam mówi Rhymefest, RJD2 albo Pharoahe Monch, to wiecie, czego się spodziewać. Jeśli nie – cóż, lepiej dla Was, bo będziecie zaskoczeni i tym bardziej zachwyceni. Część soundtracku wyprodukował P. Diddy. Inna sprawa, to profesjonalny dubbing, za którym stoją Talib Kweli (Trane), P.Diddy, Andy Dick (podkładał głos jednej z postaci w San Andreas), a także znany z szalenie popularnego w USA serialu animowanego *Boondocks* Charles Q. Murphy, czyli narwany Ed Wuncler III. Co ciekawe, jego kompanowi głosu użycza Samuel L. Jackson, a sam serial przedstawia w humorystyczny (z dużą ilością przekleństw) sposób problemy czarnoskórych i gorąco polecam go każdemu – wykopcie go spod ziemi, nawet jeśli macie oddać w zamian nerkę.

PS2 | Xbox | PC

A teraz zbombarduję dom sąsiada...

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** The Collective
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.atari.com/gettingup/

7.5

PLAYSTATION 2

SHADOW OF THE COLOSSUS

OPIS POKONANIA KOLOSÓW ZAMIESZCZAMY PO DŁUŻSZYM NAMYŚLE – Z JEDNEJ STRONY CHCIELIBYŚMY, ŻEBYŚCIE SAMI WPADLI NA POKONANIE KAŻDEGO Z NICH, A Z DRUGIEJ – WIEMY, ŻE Z NIEKTÓRYMI OLBRZYMAMI MOGĄ BYĆ PROBLEMY. SAMI ZDECYDUJCIE, CZY POKONACIE ICH SAMI, CZY TEŻ SKORZYSTAĆ Z POMOCY TEGO PORADNIKA. [MIELU]

▶ KOLOS 1: VALUS | Time Attack 2:30 / 2:50

■ **Jak dojechać:** Pierwszy Kolos jest w kwadracie F5. Wybiegnij przed świątynię i sprawdź mieczem kierunek – musisz jechać dokładnie przed siebie, w dół mapy (czyli na południe), aż zobaczysz schody. Wjedź po nich i zejdź z konia. Z prawej strony znajdziesz bluszcz, po którym wdrap się i biegnij przed siebie. Przeskocz nad szczeliną i wspinaj się dalej. Teraz w prawo i znowu skok, przeturlaj się pod przeszkodą i dalej do góry. Teraz musisz wskoczyć i złapać się kamiennego bloku i zwisając na rękach go przejść na drugą stronę, a potem odbić się, by przeskoczyć nad dziurą. Idź przed siebie, a po chwili pojawi się Kolos.

■ **Walka:** Gwizdnij jeśli chcesz, zwrócić jego uwagę. Twoim celem jest lewa noga, więc biegnij tak, żeby na nią wskoczyć (od tyłu). Na łydce znajduje się słaby punkt – wbij weń miecz, a Kolos klęknie. Masz teraz szansę wskoczyć wyżej, na kamienny „ochraniacz". Teraz po futrze wejdź na półkę na pasie. Tam możesz odpocząć i nabrać sił. Punkt witalny znajduje się na czubku głowy Valusa.

■ **HARD:** Kolos ma jeszcze jeden symbol na prawej ręce. Możesz na nią przeskoczyć z platformy znajdującej się nad prawym biodrem.

▶ KOLOS 2: QUADRATUS | Time Attack 4:00 / 4:30

■ **Jak dojechać:** Tym razem musisz kierować się na północ. Przejedź przez naturalny most w kwadracie F3 (jest na lewo od tego ogromnego kamiennego mostu). Scenka odpali się, gdy przejedziesz na drugą stronę i wskaże wejście do jaskini na dole kanionu. Tam znajduje się Kolos. Jedź w prawo ścieżką do końca, a następnie stronę wrót do jaskini.

■ **Walka:** Stań naprzeciwko Kolosa i podrażnij go strzelając z łuku. Nie bój się go – poczekaj aż podejdzie i wespnie się na tylne łapy, by Cię zdeptać. Teraz strzel z łuku w słaby (świecący) punkt znajdujący się na spodzie kopyta (ja preferuję jego prawą nogę). Z bólu skuli ją i przyklęknie, a Ty będziesz mógł na nią wskoczyć (od wewnątrz, czyli od strony pyska) i złapać się futra po zewnętrznej jej stronie. Teraz musisz po futrze przejść na tył Kolosa, gdzie znajduje się pierwszy symbol. Potem biegnij po grzbiecie w kierunku głowy – tam jest drugi punkt witalny.

■ **HARD:** Na lewym boku Kolosa pojawia się jeszcze jeden punkt witalny. Najpierw rozpraw się z poprzednimi, bo ciężko później będzie Ci z tego boku wrócić na grzbiet ofiary (prędzej spadniesz).

▶ KOLOS 3: GAIUS | Time Attack 6:00 / 5:00

■ **Jak dojechać:** Twoim celem jest kwadrat E2. Jedź tak samo jak do drugiego Kolosa (przez kamienny most) tyle, że teraz nie skręcaj w prawo, tylko kieruj się na północny zachód. Na mapie powinien pojawić się przejazd między dwoma skałami w kwadracie E3 (w kierunku E2). Tam właśnie jedź, póki nie dotrzesz do jeziora. Po filmiku wskocz do wody i kieruj się w stronę wystającej z niej kamiennej budowli i ścieżki prowadzącej na górę. Na końcu musisz przeskoczyć na wystający z wody filar i złapać się krawędzi. Teraz obejdź filar tak, by móc przeskoczyć na kamienną platformę po prawej. Teraz biegnij przed siebie, przeskocz rozpadlinę i zacznij podziwiać podnoszącego się Kolosa.

■ **Walka:** Musisz sprawić, żeby Kolos odszedł od środka, czyli od kamiennego kręgu. Możesz na przykład poczekać aż podejdzie, albo biec w jego kierunku i go wyminąć, a wtedy za Tobą ruszy. Twoim celem jest kamienny krąg – stań w takiej odległości, żeby sprowokować Kolosa do ataku

mieczem. Teraz tak: zrób kilka kroków w bok i odturlaj się, gdy Kolos podniesie rękę do ciosu, a spokojnie unikniesz ciosu, zaś od uderzenia o kamień pęknie mu bransoleta. Teraz znowu musisz sprowokować go do ataku mieczem, ale tym razem stań na ziemi. Powtórz unik i wbiegnij po wbitym w ziemię mieczu, a następnie po ręce, ramieniu i karku możesz wdrapać się na głowę (możesz też odpoczywać na platformie, na przykład na łokciu). Skuj pierwszy słaby punkt i kieruj do drugiego – znajduje się na brzuchu Kolosa. Zbiegnij po plecach, pozwól bohaterowi zlecieć trochę niżej (tak jakbyś miał spaść) i złap się w okolicach pasa. Teraz przejdź na brzuch, a znajdziesz drugi symbol.

■ **HARD:** Nie daj się trafić mieczem, bo zginiesz. Trzeci symbol pojawi się (po zniszczeniu dwóch poprzednich) na lewym ramieniu Kolosa. Ja po prostu przeskakiwałem na nie z platform nad pasem Kolosa, ale możliwe, że będziesz musiał zejść z Kolosa i wdrapać się na niego jeszcze raz, by się tam dostać.

▶ KOLOS 4: PHADERA | Time Attack 5:30 / 5:00

■ **Jak dojechać:** Kierujesz się w stronę kwadratu G4 (Kolos jest w G5), więc po wyjściu ze świątyni udaj się po mocnym skosie w lewo (sprawdź miecz) do przejazdu między skałami w kwadracie G4. Jest to zacieniona ścieżka, więc tutaj miecz nie zdaje egzaminu. Jedź na wprost aż dojedziesz do oświetlonego, zielonego terenu – areny walki z czwartym Kolosem. Jedź drogą przed siebie (zwróć uwagę na zielone wzgórki) i dalej do przodu aż do pojawienia się Kolosa.

■ **Walka:** Biegnij za siebie, gdy „konik" się obudzi. Wbiegnij na górę pierwszego wzniesienia (stań nad wejściem do podziemnego tunelu, a nie przy nim) i z strzelaj z łuku w Kolosa. Gdy podejdzie, wycofaj się i nadal strzelaj tak, by wszedł nad to wzniesienie. Obiegnij go, wbiegnij do tunelu i kieruj się w prawo na pierwsze schody. Wyjdź, powoli idź w prawo i zerknij na to, co robi Kolos. Jeśli wszystko poszło po naszej myśli, to obrócił się tak, że pysk ma nad wejściem, którym wbiegłeś do tunelu, i przykucnął żeby Cię tam szukać. Teraz masz szansę – podbiegnij do jego ogona i złap się go z wyskoku, (albo poczekaj chwilę aż podejdzie Agro i użyj go jako skoczni – wychyl lewy analog do góry trzymając R1, by stanąć na koniu). Teraz kieruj się w kierunku głowy Kolosa. Na karku ma pierwszy słaby punkt – dźgnij dwa razy, a pochyli głowę – wbiegnij na nią i go wykończ.

■ **HARD:** Na barkach „konika" znajdują się dwa dodatkowe symbole.

▶ KOLOS 5: AVION | Time Attack 5:30 / 5:30

■ **Jak dojechać:** Kieruj się bardziej na wschód niż poprzednio, ale również w stronę kwadratu G4. Musisz jechać nad kanionem, a gdy przejedziesz, to po lewej będzie save point. Miń go i kieruj się w stronę prawej, górnej strony kwadratu G4, a znajdziesz przejazd do kolejnego jeziora. Zostaw Agro, wskocz do wody i płyń w stronę ściany z dziurą i dalej prosto, aż wyjdziesz z wody. Czeka Cię wspinaczka po ścianie i bieg przed siebie.

■ **Walka:** Zeskocz do wody przez otwór z lewej strony i płyń na wprost (delikatnie w prawo) tak, żeby przed sobą mieć Kolosa. Dopłyniesz do trzech wystających z wody platform. Wejdź na jedną z nich i z łuku

ZANIM ZACZNIESZ

HINTY

■ Wiadomo, że niemal każdy Kolos może bohatera uszkodzić, kiedy na niego wpadnie, czy go nadepnie. Uważaj na to – Wanderer nie jest niezniszczalny.

■ Zaprzyjaźnij się z R1 – będziesz go często używać. Wciskaj i trzymaj, gdy bohater się zachwieje, a także, gdy Kolos zaczyna konkretnie się szarpać, bo inaczej od razu spadniesz.

■ Pamiętaj, że to są Kolosy, a nie jakieś małe istotki, więc nie dziw się, jeśli będą się mocno szarpać i nie będziesz mógł zadać choćby jednego ciosu przez kilka minut. Nikt nie powiedział, że będzie łatwo.

■ Dodatkowe przedmioty zdobyte w Time Attack nie działają w tym trybie.

■ Nie da się używać przedmiotów z Normal Time Attack na poziomie trudności Hard i tych z Hard Time Attack na poziomie trudności Normal.

■ Możesz polować na jaszczurki, ale tylko te z białym ogonem zwiększą siłę bohatera.

■ Możesz zjadać owoce – dzięki nim wzrośnie życie bohatera.

■ W trybie hard masz mniej życia, mniej siły, Kolosy zadają większe obrażenia i częściej się szarpią. Jeśli nie zaznaczono tego wyraźnie w opisie, to nie ma większych różnic w poszczególnych walkach na innych poziomach trudności.

NAGRODY

Nagrody za pobicie dwóch dowolnych Kolosów w trybie Time Attack na poziomie trudności Normal:

■ Whistling Arrow – strzała przyciągająca uwagę Kolosa.

■ Cloak of Force – ubranie zwiększające siłę i moc zadawanych ciosów.

■ Mask of Strength – maska mająca takie same właściwości jak Cloak of Force.

■ Lizard Detection Stone – pokazuje na mapie jaszczurki znajdujące się obok bohatera.

■ Fruit Tree Map – pokazuje na mapie wszystkie drzewa owocowe.

■ Mask of Power – silniejsza wersja Mask of Strength.

■ Cloak of Deception – bohater staje się niewidzialny.

■ Flash Arrow – wybuchająca strzała zadająca znaczne obrażenia.

Nagrody za pobicie dwóch dowolnych Kolosów w trybie Time Attack na poziomie trudności Hard:

■ Harpoon of Thunder – włócznia, którą można zadawać ciosy na znaczną odległość i zadająca obrażenia jak w pełni naładowane uderzenie mieczem.

■ Sword of the Sun – miecz pokazujący drogę do Kolosa nawet w ciemności.

■ Fruit Tree Map – pokazuje na mapie wszystkie drzewa owocowe.

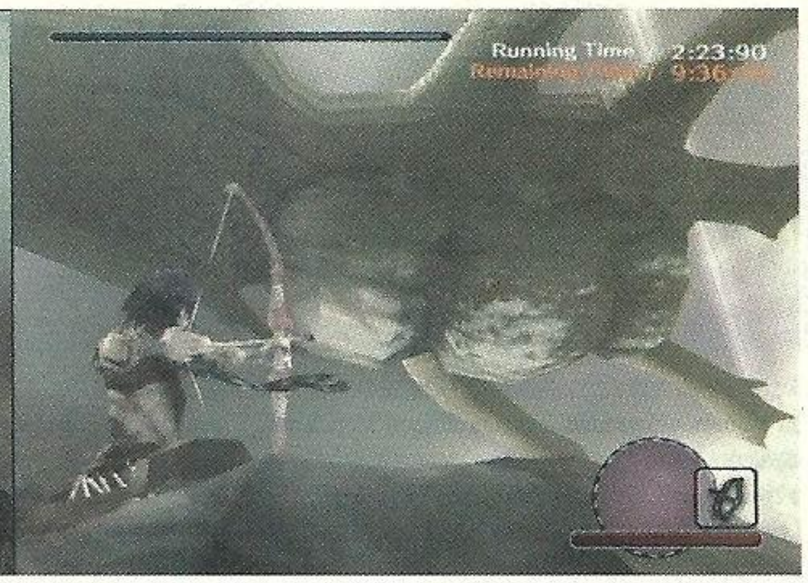
■ Shaman's Cloak – ubranie Emona. Zmniejsza obrażenia zadane przez Kolosy.

■ Lizard Detection Stone – pokazuje na mapie jaszczurki znajdujące się obok bohatera.

■ Shaman's Mask – maska Emona. Działa jak Shaman's Cloak.

■ Cloth of Desperation – spadochron.

■ Queen's Sword – miecz królowej z Ico. Dzięki niemu Kolos umiera po jednym ciosie w punkt witalny.



strzel w Kolosa, po czym szybko zmień broń na miecz. Kolos od razu się na Ciebie rzuci – teraz uważaj – podskocz, gdy się zbliży (trzeba dobrze wymierzyć) i złap się futra na jego skrzydle. Symbole znajdziesz na końcach skrzydeł, ale żeby się do nich dostać musisz poczekać na moment, gdy Kolos nie macha skrzydłami, ani nie jest przechylony. Szybko przebiegnij (uważaj, bo wiatr spycha Cię w stronę kamery i możesz spaść) przez miejsce na skrzydle gdzie nie ma futra, a znajdziesz symbol. Naladuj cios i uderz, ale uważaj, bo Kolos się obróci i musisz się mocno trzymać. Poczekaj aż przestanie się kręcić i biegnij na koniec drugiego skrzydła. Ostatni punkt witalny znajdziesz na ogonie, do którego dobiegniesz o tyle łatwiej, że popycha Cię siła wiatru.

▶ KOLOS 6: BARBA | Time Attack 3:30 / 6:30

■ **Jak dojechać:** Tym razem jedziesz na południowy zachód do lasku w prawym, górnym rogu kwadratu E5. Kieruj się na zachód, niemal do samego końca lasu i wjedź na ścieżkę prowadzącą na północ. To okolice lewego, górnego rogu kwadratu E5. Po chwili wyjedziesz na pustynię w kwadracie D5 – jedź teraz za światłem w dół tego kwadratu, aż zobaczysz wyróżniającą się ścianę. Musisz zejść z Agro, wejść w przejście, po schodkach zbiec na dół, skręcić w prawo i przeskoczyć kamienie. Dalej biegnij w lewo, wdrap się na murek i pędź przed siebie, aż nie rozpocznie się scenka. Podejdź do krawędzi i pozwól bohaterowi się zachwiać. Złap się, gdy będziesz spadał i teraz powoli schodź, puszczając się i łapiąc na przemian.

■ **Walka:** Uważaj, bo Kolos z ogromną siłą wali pięścią w ziemię! Natychmiast biegnij w stronę murków przegradzających arenę i, jeśli nie zależy Ci na czasie, to po prostu ukryj się w cieniu przy ścianie. Kolos będzie Cię szukać i rozwali mur, robiąc Ci przejście. Jeśli zaś się spieszysz, to po prostu przeskocz przez mur. Powyższe czynności powtórz jeszcze dwa razy i schowaj się za jednym z filarów na końcu planszy. Musisz teraz zwabić Kolosa (gwiżdż albo strzelaj z łuku) i poczekać aż uklęknie i zacznie się za Tobą rozglądać. Teraz tak: widzisz tę jego wielką brodę, prawda? To złap się jej i ruszaj do góry – Twoim celem jest symbol na głowie. Potem nabierz nieco sił i kieruj na plecy, gdzie na wysokości lewej nerki znajdziesz drugi punkt witalny.

■ **HARD:** Trzeci symbol znajduje się na lewej pięści Kolosa.

▶ KOLOS 7: HYDRUS | Time Attack 12:00 / 8:00

■ **Jak dojechać:** Pamiętasz trzecią walkę nad jeziorem w kwadracie E2? Udaj się tam jeszcze raz i jedź wzdłuż brzegu w lewo. Kieruj się w stronę kwadratu D2, aż dojedziesz do rozwidlenia. Będziesz trzy razy musiał wybrać drogę – za każdym kieruj się w prawo. Dojedziesz do oświetlonego miejsca w kwadracie E1. Sprawdź miecz – musisz udać się w lewo, w stronę kamiennych kolumn (kwadrat D1). Scenka włączy się, gdy ruszysz przez wejście, zaraz po niej możesz od razu wskoczyć do wody.

■ **Walka:** Musisz uważać na wypustki (antenki?) – wywołują wyładowania elektryczne. Poczekaj aż Kolos zacznie się wynurzać w Twoim kierunku i ustaw tak, by płynął dokładnie na Ciebie. Delikatnie przesuwaj się do przodu, by Cię nie poraził podczas wynurzania (ma trzy wypustki) i zatrzymaj się, gdy wynurzy trzecią – teraz czekaj aż pojawi się ogon, którego musisz się złapać. Pod wodą możesz się jedynie mocno trzymać, ale zaraz po wynurzeniu biegnij w kierunku wypustek. Przyczaj się jak najbliżej wypustki, ale tak, by po zanurzeniu Cię nie porazilo, a po powrocie na powierzchnię szybko podbiegnij i dźgnij w słaby punkt (musisz delikatnie naładować cios). Pierwsza wypustka powinna być już niegroźna. Teraz powtórz akcję z druga, a potem puść się – Kolos zanurzy się na zbyt długo i nie wystarczy Ci powietrza. Ustaw się jak na początku walki i w podobny sposób złap się Kolosa (możesz bliżej głowy). Załatw ostatnią wypustkę i zajmij się symbolem na głowie.

▶ KOLOS 8: KUROMORI | Time Attack 8:00 / 7:30

■ **Jak dojechać:** Jedziesz podobnie jak do pierwszego Kolosa, ale bardziej na wschód. Interesuje Cię przejazd między skałami w kwadracie G5. Na rozwidleniu skręć w lewo (w prawo pojedziesz innym razem). Dalej powinieneś zobaczyć dziurę w skale – przejazd, którym się udasz. Przy małym rozwidleniu nie zmieniaj drogi, przepłyń na drugą stronę jeziorka, wejdź do budowli i po schodkach zbiegnij na dół. W pomieszczeniu z dwoma filarami złap się jednego i z niego przeskocz na półkę. Biegnij przed siebie do wejścia, zeskocz i po drugiej stronie wejdź najpierw na lewy klocek, potem na prawy, a następnie wejdź wyżej. Droga po schodach prowadzi do Kolosa.

■ **Walka:** Z prawej są schody, zejdź niżej, a zobaczysz dziurę. Spadnij tak, żeby wylądować na pierwszym piętrze i gwizdnij. Kolos łazi po ścianach – widzisz świecące punkty na jego łapach? One są Twoim pierwszym celem. Ale uważaj – Kolos strzela jakimś trującym gazem! Jednak gdy trafisz z łuku w któryś punkt, to Kolos na chwilę zrezygnuje z ataku – wtedy strzelaj w drugi dowolny punkt, a Kolos odpadnie od ściany i runie w dół. Szybko przełącz się na miecz i zeskocz (nie biegnij tylko skacz) tak, żeby wylądować na ziemi tuż obok Kolosa. Dwa symbole znajdują się na jego brzuchu, który teraz jest odkryty. Jeśli nie zdążysz, Kolos obróci się na łapy – wtedy po schodach wbiegnij na piętro wyżej i powtórz akcję z łukiem.

■ **HARD:** Nie pozwól sobie na zbyt długie przebywanie na jego brzuchu, bo obracając się przygniecie Cię i zabije. Zadaj dwa ciosy i uciekaj.

▶ KOLOS 9: BASARAN | Time Attack 7:30 / 5:30

■ **Jak dojechać:** Tym razem jedź mostem na zachód od świątyni do kwadratu E4 i w jego połowie skieruj się na północ do E3, i następnie na zachód do C3 (znajdź sobie kamienny mostek na drugą stronę). Jeśli widzisz pole z gejzerami, to znaczy, że jesteś na miejscu. Na północy jest jaskinia, a w niej...

■ **Walka:** Drań jest brzydki, groźny i nie ma jak na niego wejść. Musisz szybko wrócić na pole z gejzerami i wabić go, by stanął nad jednym z nich tak, by ciśnienie wody wytrąciło go z równowagi. Tylko w ten sposób będziesz mógł mu coś zrobić. Najpierw jednak musisz postarać się unikać jego pocisków – musisz wiać i próbować uskakiwać, gdy tylko podnosi głowę i zaczyna ładować strzał. Ciężko sprawa, prawie zawsze coś Ci zrobi. Oddalaj się ile możesz i strzelaj do niego z łuku, by go podrażnić i zmusić do podejścia. Jeśli stanie prawie nad gejzerem, to ruszaj do niego, żeby go przypadkiem nie minął z rozpędu. Powinien zatrzymać się akurat tak, żeby ciśnienie wody wytrąciło go z równowagi. Wtedy podbiegnij i strzel z łuku w słabe punkty (leciutko się świecą) na stawach jego odnóży. Nie denerwuj się, gdy nie trafisz, a Kolos opadnie na cztery łapy – spokojnie biegaj pod nim, bo w ten sposób najprawdopodobniej nie odejdzie i da się znowu zrobić na numer z gejzerem. W końcu straci równowagę i przewróci się na bok. Teraz jest Twoja szansa. Musisz go obiec (trochę to trwa, drań jest spory) i złapać się futra na jego brzuchu. Zacznij się szybko wspinać i wejdź na samą górę. Uważaj i mocno się trzymaj, bo za chwilę wstanie, a wtedy okaże się, że wisisz na jego boku. Wdrap się i ciesz się, że wreszcie jesteś na Kolosie. Teraz biegnij na tył, a potem, przebiegając między kostnymi wypustkami, udaj się w stronę głowy. Jak zacznie się rzucać, to przykucnij żeby nie spaść. Na głowie ma trochę futra i oczywiście symbol.

TIPS&TRICKS

STAR WARS BATTLEFRONT II (PS2)

Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu pauzy.

■ Wampa: przytrzymaj L2 + R2, a następnie wstukaj: Góra, Dół, Lewo, Dół, Lewo, Prawo.

■ Nieśmiertelność: Góra, Góra, Góra, Lewo, Dół, Dół, Dół, Lewo, Góra, Góra, Góra, Lewo, Prawo. Aby wyłączyć nieśmiertelność, należy zrestartować konsolę.

■ Slow-Mo: Góra, Góra, Góra, Lewo, Góra, Dół, Góra, Góra, Lewo, Dół, Dół, Dół, Lewo, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo. Aby wyłączyć Slow-Mo trzeba zrestartować konsolę.

■ Nieskończona amunicja: Góra, Dół, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Dół, Dół, Dół, Lewo, Prawo. Licznik pocisków będzie co prawda malał, ale każdorazowe przeładowanie broni napełni go ponownie.

■ Brak HUDa: Góra, Góra, Góra, Góra, Lewo, Góra, Góra, Dół, Lewo, Dół, Góra, Góra, Lewo, Prawo.

■ Zmiana efektów dźwiękowych: Góra, Dół, Lewo, Dół, Lewo, Prawo.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY (PS2)

Kombinacje wstukujemy podczas gry, ale po wyjściu na ekran z mapą. Przed wpisaniem poniższych komend należy przytrzymać L1 + R1.

■ Podwójne zniszczenia: X, X, Kwadrat, X, X, X.

■ Nieskończona amunicja: Kółko, Kwadrat, X, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt.

■ Milion dolarów: Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat.

■ Mini gra Redman Gone Wild: Trójkąt, X, X, Kółko, Trójkąt, Kwadrat.

■ Tryb Super Easy: Kółko, Kwadrat, X, X, Trójkąt, Kółko.

■ Super glina: Trójkąt, X, Trójkąt, X, Trójkąt, Trójkąt.

■ Super Viagra (niekończąca się witalność): Kółko, Kwadrat, X, Kwadrat, X, Kółko.

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS (PS2)

■ Tryb trudności Crazy – po przejściu gry rozpocznij nową zabawę, tym razem jednak wpisz swoje imię jako @CRAZY.

■ Statuetka Moai – po rozpoczęciu gry wybiegnij na zewnątrz zamku. Statuetka będzie na Ciebie czekała pod warunkiem, że masz na karcie save z Lament of Innocence. Sprzedasz ją w sklepie za olbrzymie pieniądze.

■ Graj jako Trevor – po przejściu gry rozpocznij nową zabawę i wpisz się jako @TREVOR. Będziesz miał szansę zagrać Trevorem Belmontem.

HALF-LIFE 2 (XBOX)

■ Aby odblokować dostęp do wszystkich rozdziałów, podczas gry wstukaj: Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Czarny, Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Biały.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN (XBOX)

■ Nieśmiertelność: korzystając z cyfrowego pada, w głównym menu wklep: Góra, Lewo, Dół, Lewo, Prawo, Czarny, Czarny i Biały.

DEAD OR ALIVE 4 (X360)

■ Graj jako SPARTAN-458 (żołnierz z HALO): przejdź grę wszystkimi postaciami, a odblokujesz Helenę. Ukończ nią scenariusz, a pojawi się grywalna Spartanka.

QUAKE IV (X360)

Poniższe kody wklepujemy podczas gry.

■ Wszystkie bronie i uzupełniona amunicja: B, A, X, Y, Lewo, Prawo, Lewo.

■ Napełnienie zdrowia: B, A, B, A, Góra, Góra, Dół, X.

■ Odblokuj wszystko: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A.

■ Nieśmiertelność: Dół, Góra, Dół, Dół, Góra, Prawo, Lewo, Prawo, Y, X, X, A.

MEDIEVIL RESURRECTION (PSP)

■ Nieśmiertelny Danny i wszystkie bronie odblokowane – zatrzymaj grę, przytrzymaj R i wstukaj: Dół, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Dół, Góra, Kwadrat i Trójkąt. W głównym menu pojawi się nowy podpunkt, który pozwoli Wam między innymi ustawić nieśmiertelność.

■ Wszystkie artefakty i klucze – wciśnij Start, przytrzymaj R+L i wprowadź: X, X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, X.

NEED FOR SPEED MOST WANTED 5-1-0 (PSP)

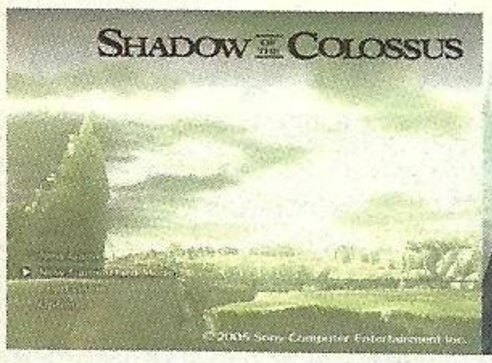
■ Dodatkowe 10000 dolarów: jako swoje imię wpisz !get-set

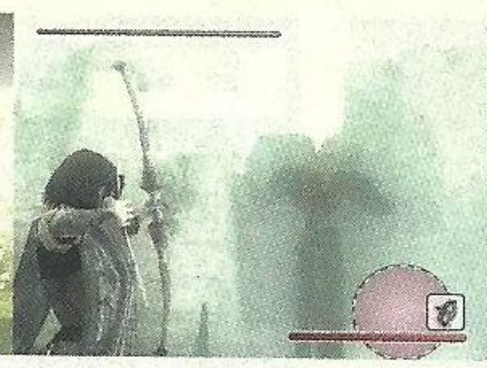
■ Więcej policjantów: jako imię w profilu wpisz !bacon

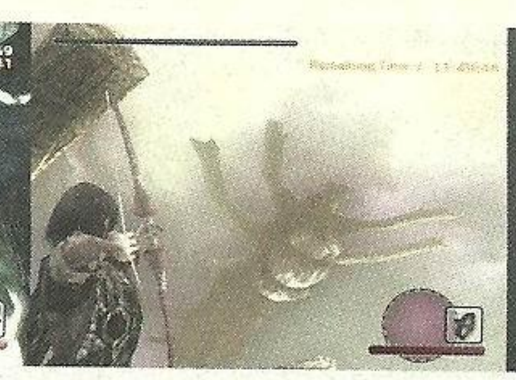
■ Wszystko odblokowane i 50000 dolarów: jako imię - !mr.blonde

■ Wszystkie dopałki: jako imię w profilu podaj !tuner-well

HELP • SHADOW OF THE COLOSSUS







▶ KOLOS 10: DIRGE | Time Attack 6:00 / 5:00

■ **Jak dojechać:** Czeka Cię podobna wycieczka jak wcześniej, tyle że jeszcze dłuższa. Tą samą trasą jedź do kwadratu D4, ale teraz kieruj się dalej na zachód, aż do B4, gdzie zatrzyma Cię skała. Zobaczysz save point, a w ścianie ogromną dziurę i tunel, który zaprowadzi Cię do wielkiej jaskini. Wjedź na sam środek i zacznij walkę, w której niezbędny okaże się koń.

■ **Walka:** Kolos porusza się głównie pod ziemią, ale nie zawaha się staranować bohatera bądź go ugryźć. Musisz szybko podbiec do konia (jeśli na nim nie siedzisz), dosiąść go i ruszyć. Arena jest dość spora, więc musisz tylko zbliżyć się do Kolosa i ustawić tak, by zaczął Cię gonić. Podczas gonitwy obróć się i z łuku strzel Kolosowi w to wielkie, pomarańczowe oko. Teraz powinien zacząć się wić i w końcu uderzyć z ogromną siłą w ścianę. Najlepiej delikatnie zbocz z jego kursu i jedź tak, byś w momencie, gdy Kolos będzie leżał ogłuszony, znaleźć się niedaleko. Możesz wbiec na jego ciało po ogonie lub po głowie. Jeden punkt witalny znajdziesz z tyłu, a drugi w okolicach „karku". Możesz nie zdążyć załatwić obu punktów za jednym zamachem, więc bądź gotowy na powtórzenie akcji z gonitwą na koniu.

▶ KOLOS 11: CELOSIA | Time Attack 5:30 / 5:30

■ **Jak dojechać:** Jedź na północ wzdłuż kamiennego mostu i delikatnie na wschód, do kwadratu F2, a potem na północ do F1 – mniej więcej w połowie znajdziesz ogromną dziurę – to właśnie na dół musisz się dostać, a zejście powinno być właśnie od strony, z której przyjechałeś. Stoją tutaj dwie pęknięte kolumny. Jeśli teraz zerkniesz na wschód, to powinieneś zobaczyć save point, a delikatnie na północ od niego ruiny, do których pojedziesz przy okazji piętnastego Kolosa. Jednak teraz kieruj się ścieżką w dół i wskocz do wody. Przepłyń na drugi brzeg (zachodni) i wbiegnij widoczną ścieżkę prowadzącą w górę. Cały czas przed siebie, na drugim rozwidleniu skręć w lewo – po prawej zobaczysz półki, po których wdrapiesz się na górę. Na szczycie obróć się o 180 stopni, a ujrzysz oświetloną ogniem salę. Przeskocz nad rozpadliną...

■ **Walka:** Od razu biegnij w prawo, bo Kolos ruszy na Ciebie. Niech Cię nie zmyli jego wielkość – ataki Kolosa są bardzo mocne, a na dokładkę na długo ogłuszają bohatera. Uważaj też na ciosy łapą! Schowaj się za kamiennym postumentem ze stojącą na nim misą z płonącym w niej ogniem i wejdź na górę. Kolos zaatakuje „z byka" postument, przez co z ognia wypadnie pochodnia – musisz zeskoczyć na dół koło Kolosa i szybko ją podnieść (R1), a potem uciec przez Kolosem do następnego postumentu. Teraz wejdź na postument, podpal pochodnię i zeskocz na dół – Kolos boi się ognia i cofa się, gdy machasz mu nią przed pyskiem. Ale uważaj, bo czasami potrafi machnąć łapą, gdy za blisko podejdziesz. Uważaj też na pochodnię, bo jeśli ogień zgaśnie, to Kolos od razu zaatakuje. Napieraj na Kolosa tak, by cofał się w kierunku krawędzi areny, aż w końcu spadnie. Wyjmij miecz i skacz za nim. Półkę niżej sprawdź gdzie wylądował i postaraj się spaść na jego grzbiet, gdzie znajduje się jego punkt witalny. Po trafieniu będzie ostro wierzgać, więc trzymaj się mocno. Jeśli nie dasz rady na niego wskoczyć, to możesz biegać wokół niego – jest zwrotny, ale nie aż na tyle. Staraj się zachodzić go od tyłu i próbuj na niego wskakiwać. Raz się nie uda, ale Kolos stanie na tylnych łapach – wtedy masz szansę go dosiąść i zakłuć.

▶ KOLOS 12: PELAGIA | Time Attack 9:30 / 10:00

■ **Jak dojechać:** Zerknij na mapę i sprawdź gdzie jest most na północ w kwadracie G4. Miń go i kieruj się na północ do mostu prowadzącego do G2. Po drugiej stronie jest zalesiony wąwóz, uważaj jednak, bo miecz potrafi tu nieźle zmylić, bo pokazuje drogę w głąb wąwozu. dlatego zaraz za skalnym przesmykiem kieruj się w prawo, a po chwili powinieneś zobaczyć wyjazd (w kierunku południowym). Z lewej strony masz ścieżkę, którą udasz się do save pointu i wodospadu. Ścieżkę blokuje kamień, ale złap się kolumny i przejdź na drugą jej stronę. Na końcu kolejnej ścieżki wskocz do wody – tutaj prąd nie jest zbyt silny i Cię nie porwie. Kieruj się w stronę kamiennej bramy i dalej na środek areny. Wejdź na kamień, a rozpocznie się scenka.

■ **Walka:** Zaraz po filmik wskocz do wody i kieruj się w stronę pleców i ogona Kolosa. Jeśli będzie strzelał, to możesz zanurkować (R1), pod wodą nic Ci się nie stanie. Złap się ogona, wdrap się po futrze i kieruj się w stronę jego głowy. Są na niej wypustki „zęby" – w zależności od tego, w którą uderzysz Kolos ruszy w lewo, prawo lub do przodu. Kieruj go tak, by udał się w stronę jednej z kamiennych budowli i przy okazji uważaj, żeby Cię nie zrzucił. Podprowadź Kolosa do budowali, przeskocz na nią i od razu schowaj się za kamieniem, bo zacznie strzelać. Po chwili Kolos zanurzy się delikatnie, po czym wstanie i oprze przednimi łapami na budowli – wtedy odkryje brzuch, na którym znajduje się punkt witalny. Skacz i dźgaj, ale przygotuj się na ewentualną powtórkę z rozrywki, bo Kolos w pewnym momencie zanurzy się z powrotem.

▶ KOLOS 13: PHALANX | Time Attack 12:00 / 13:00

■ **Jak dojechać:** Pamiętasz lasek w E5, przez który dotarłeś do szóstego Kolosa? A dalszą drogę też? To jedź do momentu, aż pojawisz się na pustyni, potem jeszcze trochę przed siebie i sprawdź, co pokazuje miecz. Musisz jechać na południowy zachód w stronę kwadratu E6. Pomagaj sobie mieczem, a znajdziesz kamienne ruiny.

■ **Walka:** Kolos jest zupełnie nieszkodliwy. Przyjrzyj mu się, a zauważysz, że ma trzy białe „balony" na spodzie – w okolicach głowy, w połowie ciała i na ogonie. Musisz je przestrzelić z łuku – najlepiej żebyś jechał na koniu pod Kolosem dokładnie w tym samym kierunku, co on. Kolos opuści skrzydła, gdy przebijesz wszystkie worki, a Ty musisz nie wskoczyć (niezbędny okaże się Agro) – jedź równolegle do Kolosa, wymierz skok i ładuj się na jedno ze skrzydeł. Jeśli będziesz miał pecha, to Kolos uderzy skrzydłem w kamień i spadniesz. Jeśli będziesz miał szczęście, to zanurzy się w piasek zanim na niego wskoczysz i jak będzie się wynurzał, to od razu będziesz mógł dostać się na jego grzbiet. W normalnej sytuacji jesteś na skrzydle. Możesz próbować się wspiąć, za chwilę jednak Kolos wyprostuje skrzydła (wtedy odrosną mu te worki). Przejdź w stronę tułowia i przeskocz na niego. Symbole są zasłonięte przez „klapy" – musisz je obchodzić od strony ogona. Trzymaj się mocno, bo zaraz po usunięciu symbolu Kolos zacznie się przechylać w obie strony, a następnie zrobi korkociąg. Phalanx ma trzy punkty witalne (rozmieszczone jak worki – przód, tył i środek), jednak nie zdążysz uporać się ze wszystkimi i Kolos zanurzy się w piasku – zeskocz z niego zanim uderzy w ziemię. Teraz dosiądź Agro i powoli jedź w kierunku Kolosa. Nie przejmuj się, że go nie widzisz – naciśnij L1, a kamera zalokuje się na celu. Podjedź powoli, wynurzenie Kolosa zasygnalizują drgania pasa – teraz z łuku bez problemu przebijesz worki i będziesz mógł zacząć go gonić niemal do

RZECZY DZIWNE I CIEKAWE

RÓŻNOŚCI

Brązowy Agro – przejdź Normal Time Attack. Na ekranie tytułowym przytrzymaj kwadrat i rozpocznij grę (albo zrób load).

Biały Agro – przejdź Hard Time Attack. Na ekranie tytułowym przytrzymaj kółko i rozpocznij grę (albo zrób load).
Symbol Ico – jeśli masz save z Ico na karcie pamięci symbol na czole Agro zmieni się (dotyczy to tylko czarnego Agro).

REMINISCENCE MODE

Przy ciele pokonanego Kolosa naciśnij kółko, by zacząć walkę jeszcze raz. Tym razem całość prezentuje się jak stary film.

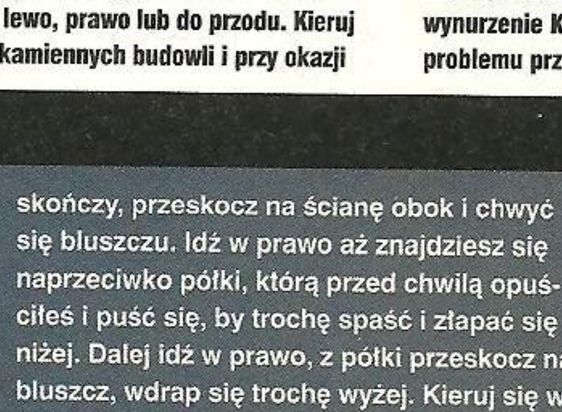
WDRAPYWANIE SIĘ NA ŚWIĄTYNIĘ

Możliwe jest wejście na świątynię (a w efekcie bieg przez most lub wizyta w ogrodzie). Musisz mieć po pierwsze dużo siły, bo wspinaczka jest długa i jest możliwy tylko jeden odpoczynek. Musisz też znaleźć bluszcz na północno-wschodniej ścianie budynku.

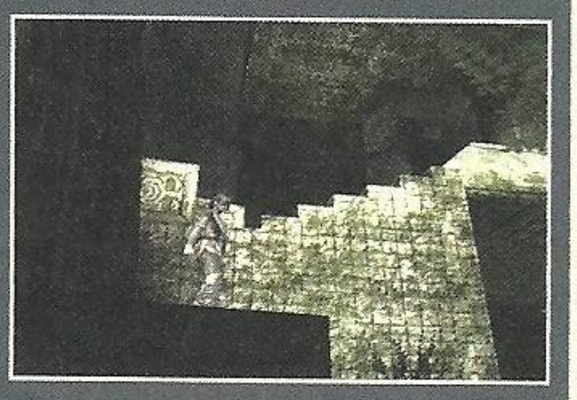
Teraz trochę ponad minutę trzeba się wspinać stosując maksymalnie naładowany skok w górę. W końcu z prawej strony zobaczysz półkę skalną. Złap się jej i kucnij na niej – w tym momencie masz szansę na odzyskanie sił. Kieruj się wzdłuż półki, a gdy się skończy, przeskocz na ścianę obok i chwyć się bluszczu. Idź w prawo aż znajdziesz się naprzeciwko półki, którą przed chwilą opuściłeś i puść się, by trochę spaść i złapać się niżej. Dalej idź w prawo, z półki przeskocz na bluszcz, wdrap się trochę wyżej. Kieruj się w prawo i w końcu przeskocz na kolumnę pokrytą bluszczem. Po niej już czeka Cię droga w górę i delikatnie w prawo. Skacz ciągle w górę, pod koniec delikatnie skręć w lewo i już prawie jesteś. Jeden skok, podciągnięcie się i sprawa załatwiona. Po prawej masz most, a biegnąć w lewo po schodach trafisz do ogrodu.

OGRÓD

W ogrodzie nie ma dokładnie nic prócz trzech interesujących rzeczy. Po pierwsze dziura, którą widać stojąc w studni, w świątyni i patrząc w górę.



Po drugie owoce – są to jedyne owoce w całej grze, które pomniejszają pasek życia bohatera. Jeśli zatem chcesz przejść grę z minimalną ilością zdrowia i siły, zjedz owoce i następnie zejdź ze świątyni i udaj się na walkę z Kolosami. Po trzecie, znajdują się tu kamienne bloki wyraźnie prowadzące gdzieś wyżej, ale autorzy byli na tyle niemili, że część z nich usunęli i nie ma możliwości, by się tam wdrapać – na całym świecie gracze zastanawiają się jak tam wejść i co też takiego tam się znajduje.



MOST

Przebiegnięcie mostu w jedną stronę zajmuje osiem i pół minuty!! Na końcu znajduje się wyjazd z Zakazanych Ziem, ale próba opuszczenia tego miejsca kończy się fiaskiem – tajemniczy wiatr spycha bohatera w kierunku świątyni.

razu po tym, jak wychynie z piasku. Możesz też spróbować od razu przy wynurzaniu złapać się jego cielska.

▶ KOLOS 14: CENOBIA | Time Attack 9:00 / 9:00

■ **Jak dojechać:** Mapę powinieneś mieć już konkretnie odkrytą – jedź do kwadratu E3, do przejazdu między skałami (są dwa, ale chodzi o ten bardziej na zachód, a nie ten prowadzący do trzeciego Kolosa). Jedź nim cały czas i nie odbijaj w prawo – zdążaj czas w kierunku zachodnim. Po lewej powinieneś zobaczyć martwe drzewa – miń je, zjedź po schodkach i teraz w prawo. Cały czas przed siebie, aż w kwadracie C1 znajdziesz rząd kamiennych słupów. Kieruj się wzdłuż nich w kierunku zachodnim. W końcu dojedziesz do wejścia do jaskini w kwadracie C2. Tam trafisz na zbiornik wodny i będziesz zmuszony pożegnać się z Agro. Przepłyń na drugą stronę i biegnij przed siebie aż do wyjścia, gdzie włączy się scenka. Teraz biegnij w lewo i zejdź na dół. Dalej po lewej znajdziesz dziurę w ścianie – przebiegnij przez nią. Czas wspiąć się na powaloną kolumnę i przejść w lewo „korytarzem" aż do schodów. Wejdź na górę i...

■ **Walka:** Kolejny mały Kolos, bardzo podobny do jedenastego i podobnie trzeba go pokonać. Po lewej masz powaloną kolumnę. Właź na nią, a potem przeskocz na kamienny pomost, z niego na następny i jeszcze kolejny. Właź na stojącą kolumnę, bo nasz Kolos ma to do siebie, że lubi je taranować – pierwszy raz walnie sam z siebie (kucnij żeby przypadkiem nie zlecieć), a drugi raz, kiedy go zdenerwujesz strzelając do niego z łuku. Trzymaj się mocno, gdy kolumna zacznie się przechylać, dzięki czemu po upadku będziesz mógł szybko się na nią wspiąć i przeskoczyć na kolejny kamienny pomost. Biegnij w prawo, przeskocz nad dziurą i dalej po szczycie muru. Udaj się niemal na drugi koniec i przeskocz na kamienny pomost, a z niego na kolumnę. Po jej upadku skocz na kolejną i jeszcze raz sprowokuj Kolosa. Z trzeciej powalonej kolumny wskoczysz na kamienny pomost i z niego na jedną z ostatnich kolumn. Gdy runie, przeskocz na pomost i z niego na kamienną budowlę. Wdrap się na nią z prawej strony tak, żeby móc przeskoczyć na ostatnią kolumnę. Gdy Kolos i tą rozwali, runie także ściana. Poznajesz? To stąd przyszedłeś. Biegnij do ściany naprzeciwko i wejdź na platformę. Teraz sprowokuj Kolosa do zadania ciosu, a cała konstrukcja zawali się na niego i rozwali mu pancerz, pod którym znajduje się symbol. Szybko wskocz na powaloną kolumnę i z niej skocz na Kolosa, gdy standardowo zaatakuje ją z byka i straci na moment orientację. Rozpoczyna się ujeżdżanie i dźganie Kolosa. Jeśli spadniesz, to wejdź na jakąś powaloną kolumnę i poczekaj, aż Kolos znów zaatakuje i straci przytomność.

▶ KOLOS 15: ARGUS | Time Attack 10:00 / 11:30

■ **Jak dojechać:** Pamiętasz jak przy Kolosie jedenastym wspomniałem o ruinach, na które masz popatrzyć? Jedziemy zatem do kwadratu G1. Wejście znajdziesz delikatnie z prawej strony. Miń pierwszą kolumnę, druga jest powalona, więc pożegnasz się z Agro. Wskocz na półkę z boku i miń kolumnę. Biegnij dalej przed siebie, obiegnij ścianę i wdrap się na ściankę prawie u szczytu schodów. Cały czas biegnij przed siebie, a znajdziesz się na arenie walki z Kolosem. Musisz się dostać na sam jej koniec.

■ **Walka:** Biegnij z powrotem, prawie do samego końca areny, wejdź na ostatnią kamienną płytę z lewej strony (gdy stoisz przodem do urwiska, z którego wylazł Kolos) i zagwiżdż. Kolos podejdzie i nadepnie na płytę, czym wywinduje Cię tak, że będziesz mógł złapać się półki wyżej. Wdrap się na górę, przebiegnij kawałek i strzelaj w Kolosa z łuku. Najlepiej w prawy bark. W końcu walnie z ogromną siłą w ścianę, ale nie bój się – o to nam chodziło, bo dzięki temu spadły kamienne bloki, po których dostaniesz się wyżej (złap się szczeliny w ścianie). Przesuń się do końca w prawo i na górę. Biegnij po schodach w stronę mostu. Wejdź na niego (najlepiej nie dalej niż sięga cień), jak chcesz to gwiżdż, ale patrz co robi Kolos i zwiewaj z mostu, gdy tylko weźmie zamach. Po scence podbiegnij na kraniec rozbitego mostu, i skocz na Kolosa, gdy tylko znajdzie się w odpowiedniej odległości. Na głowie znajduje się pierwszy symbol. Potem musisz zejść po prawym barku i ramieniu niemal na wysokość prawego łokcia. Dźgnij słaby punkt, a Kolos wypuści broń. Teraz puść się Kolosa i jeszcze podczas filmiku biegnij i turlaj się tak, żeby być przed Kolosem. Nie kręć się niepotrzebnie, gdy będzie chciał Cię zdeptać – po prostu się odturlaj. Teraz musisz poczekać aż się ustawi i będzie próbował zadać cios ręką, wtedy odskocz trochę w tył lub w bok i bądź gotowy podbiec do jego łapy, gdy tylko uderzy nią o ziemie. Na wewnętrznej stronie dłoni znajduje się ostatni punkt witalny.

■ **HARD:** Trzeci punkt witalny znajduje się w okolicach serca, czyli z lewej strony klatki piersiowej Kolosa. Będziesz potrzebował sporo siły, żeby się do niego dobrać, bo przeciwnik wyjątkowo się szarpie.

▶ KOLOS 16: MALUS | Time Attack 9:30 / 13:00

■ **Jak dojechać:** Czas na ostatniego Kolosa. Cel – kwadrat F8. Przy okazji ósmego Kolosa wspomniałem, że w prawo (na mapie jest to lewo) przy rozwidleniu w kwadracie G5 pojedziesz później. Pamiętasz? Czas zatem spełnić obietnicę. Potem jedź w stronę dwóch widocznych z daleka skał – między nimi są drzwi, które otworzysz stając na podeście i podnosząc miecz – światło skieruj na okrąg na drzwiach. Jedź przed siebie i po schodkach w lewo. Na końcu schodów jest most, na który trzeba przeskoczyć. Wjedź po prostu na niego i kieruj się przed siebie, a zobaczysz scenkę. Czas na wspinaczkę na ścianę za Tobą. Na półce biegnij w prawo i wdrap się na wszystkie bloki. Teraz po bluszczu do góry i w lewo na półkę skalną. Uważaj na dziurę i biegnij przed siebie wdrapując się coraz wyżej, aż trafisz na szeroką półkę i wejście. Ładuj się do środka i po schodach do góry – uważaj, zmieniła się pogoda i teraz trochę wieje i leje. Podejdź do dziury i do którejś z kolumn. Wdrap się po nich i oto... Kolos wszystkich Kolosów!

■ **Walka:** Malus się wprawdzie nie rusza, ale za to strzela mocnymi pociskami, więc będziesz musiał jakoś go obejść. Biegnij po schodach w prawo i ukryj się za przewróconą kolumną. Obok po prawej jest dziura – wejście do tunelu. Wskocz do niej i biegnij aż do końca. Teraz będziesz musiał wskoczyć na górę i szybko przeturlać się w przód, by schować się za osłoną. W prawą stronę ciągnie się rząd takich zasłon, a na jego końcu jest dziura do kolejnego tunelu. Wyjdź z niego i przejdź po schodkach, zaraz skończy się ścieżka i będziesz musiał podskoczyć i złapać się krawędzi – teraz przesuń się tak, by przeskoczyć nad dziurą i po półce skalnej zasuwaj do przejścia i biegnij przed siebie do wejścia do przedostatniego tunelu. Kieruj się na wprost i wdrap się po ścianie na końcu oraz po schodkach i schowaj się za barierkę. Jak Kolos strzeli, to wal do barierki po prawej. Teraz musisz go sprowokować do strzału (np. wystaw się na moment i cofnij) i zaraz po wybuchu pędź do ostatniej osłony (jak trzeba, to rzuć się i przeturlaj, żeby nie zostać trafionym). Wejdź do ostatniej dziury i kieruj się wzdłuż tunelu.
Po scence biegnij przed siebie i wskocz na „ściankę". Wdrap się i idź w Twoje prawo. Przeskocz, zrób dwa kroki i złap się, by wejść do góry. Teraz znów w prawo, przeskocz nad dziurą i złap się wystających części kamiennego ubrania Kolosa. Wejdź po nich i przeskocz na półkę za Twoimi plecami. Biegnij przed siebie i po chwili zobaczysz, że możesz się wdrapać wyżej. Na samej górze przejścia nie ma, więc musisz przesunąć się w prawo i tam wskoczyć na półkę. Teraz od razu wyskocz, złap się wyżej i wejdź na półkę. Znowu skacz i wdrap się, i jeszcze jeden raz – już jesteś prawie na miejscu. Teraz przeskocz w prawo, przejdź kawałek i możesz wspinać się za plecy Kolosa, gdzie zobaczysz słaby punkt. Złap się futra, wbij miecz i puść, gdy zacznie się scenka. Po chwili zobaczysz rękę Kolosa obok siebie – musisz na nią przeskoczyć i złapać się w okolicach kciuka. W pewnym momencie Kolos obróci dłoń tak, że będziesz mógł na niej stanąć – biegnij wzdłuż ramienia aż za bransoletę i złap się, żeby nie spaść. Teraz poczekaj aż przestanie machać ręką i podniesie ją na tyle żebyś bezpiecznie mógł skoczyć mu na biceps, gdzie jest drugi słaby punkt. Złap się futra, dźgnij i poczekaj aż zbliży drugą dłoń – przeskocz na nią i od razu zacznij wspinać się po futrze na grzbiet dłoni. Ukłuj go raz mieczem, a uniesie rękę i zacznie się jej przyglądać. Teraz masz szansę nieco odpocząć (ale uważaj – jak zacznie delikatnie ruszać ręką, to po chwili może zrobić szybszy ruch i spadniesz), ale przede wszystkim – strzelić z łuku w słaby punkt na prawym barku Kolosa. Wtedy Malus zechce zbadać ranę, więc przysunie rękę do włochatego barku, na który z chęcią wskoczysz, prawda? Stąd już prosta droga na głowę, gdzie jest ostatni punkt witalny.
PRZED TOBĄ INTERAKTYWNE ZAKOŃCZENIE. PRZEŻYJ JE SAM...

TIPS&TRICKS

DEATH JR. (PSP)

Poniższe kody wklepujemy podczas pauzy trzymając jednocześnie przyciski L i R.

■ Wszystkie bronie: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, X, Kółko.
■ Nieśmiertelność: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Kwadrat, Trójkąt.
■ Wszystkie dopałki: Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, X, Kółko.
■ Nieskończona amunicja: Trójkąt, Trójkąt, X, X, Kwadrat, Kółko.
■ Duża głowa: Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra.
■ Wielka kosa: Trójkąt, Kwadrat, X, Kółko, Trójkąt, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra.
■ Asysta: Góra, Góra, Dół, Dół, Trójkąt, Trójkąt, X, X, Trójkąt, Trójkąt.
■ Widget: Prawo, Góra, Dół, Góra, Trójkąt, Góra, Lewo, Kwadrat, Trójkąt, Prawo.

RIDGE RACER 6 (X360)

■ Mini gra z Pac-Manem – wygraj wyścig numer 77 oraz komplet wyścigów od 102 do 111.
■ Nowe kolory do samochodów – ukończ wyścigi 1-4 i 8.
■ Nieskończone Nitro – ukończ wyścigi 4, 8, 12 – 16.
■ Nowe kolory felg – ukończ wyścigi 4-7 oraz 13.
■ Heihachi w roli DJa – wygraj na trasach 96, 99-101, 104, 105, 111 oraz Special Race 1.
■ Końcowy film – ukończ Special Race 38.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE (PSP)

■ Jeden cios zabija – podczas pauzy wklep: Lewo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra i Start.
■ 100 tysięcy techbitów – na ekranie wyposażenia Forge'a lub Beasta wklep: Góra, Góra, Góra, Dół, Prawo, Prawo, Start.
■ Dodatkowy punkt do zdolności mutantów – w punkcie Xtraction wklepujemy: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Dół, Góra, Start.
■ Wszystkie postacie odblokowane – na ekranie zarządzania postaciami wstukujemy: Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Góra, Góra, Góra.
■ Wszystkie komiksy w kolekcji – wchodzimy do menu Review i wklepujemy: Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Góra, Góra, Prawo, Start.
God Mode – wciskamy pauzę i klepiemy: Dół, Góra, Dół, Góra, Prawo, Dół, Prawo, Lewo, Start.
■ Bohaterowie na 99 poziomie doświadczenia – na ekranie zarządzania postaciami wstukujemy: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Góra, Lewo, Prawo, Start.
■ Super prędkość – wciskamy pauzę i wklepujemy: Góra, Góra, Góra, Dół, Góra, Dół, Start.
■ Nieskończona Xtreme Power – podczas pauzy wstukujemy: Lewo, Dół, Prawo, Dół, Góra, Góra, Dół, Góra, Start.

■ Wszystkie kostiumy odblokowane – na ekranie zarządzania postaciami wklepujemy: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Góra, Lewo, Prawo, Start.
■ Wszystkie filmy z gry – w menu Review wstukujemy: Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Start.
■ Wszystkie umiejętności – na ekranie zarządzania postaciami wklepujemy: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Dół, Góra, Start.

PURSUIT FORCE (PSP)

Poniższe kody wpisujemy w sekcji Cheats.

■ Policja strzela niebieskim laserem: Laser Law
■ Podwójna moc broni: Double Damage
■ Pełny pasek Justice: Law Lord
■ Szybszy bohater: Speed
■ Nieśmiertelność: Invincibility
■ Podwójne rozmiary kół: Big Wheels.

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

W tym miesiącu zapraszamy do zapoznania się z nowym działem zatytułowanym „Dogrywka", mamy też ciekawy wywiad z Adrianem Chmielarzem, Hardcore, Retro i kilka innych atrakcji. Witamy także ponownie Ganona, który ze swoimi artykułami zagości w Neonie na dłużej. Oczywiscie zachęcamy do pisania – za wydrukowanie tekstu leci do Was gra! A od maja zmiany w Neonie... [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

MORDERCZE GRY, CZYLI BEZ PROPAGANDY

Wszyscy lubimy grać. Nikt z nas nie trawi, kiedy ktoś lub coś, narzuca nam limit czasu, jaki mamy spędzić z danym tytułem. Umiar jednak, to rzecz podstawowa w ekwipunku każdego szanującego się gracza. Ale są tacy, którzy przesadzili, łamiąc wszelkie konwenanse i kanony, czy ogólnie obowiązujące normy, tudzież zupełnie olali instytucję zdrowego rozsądku. To o nich traktować będzie ten artykuł. O prewencji, uzależnionych oraz o tym, na ile rządom poszczególnych państw wolno ingerować w co, ale przede wszystkim – ile gramy.

ZŁE ZŁEGO POCZĄTKI

Ostatnimi czasy pewnie obserwujecie u swoich znajomych nagłe zainteresowanie rozgrywką online. Założę się, iż nie tylko Wasi znajomi, ale także i Wy daliście się wciągnąć czy to w Final Fantasy XI, EverQuesta, World of Warcraft, czy też inne, bezpłatne, bardziej undergroundowe gry. I pewnie zauważyliście też, iż na inne czynności macie coraz mniej czasu, gdyż większość wolnych chwil spędzacie na ukochanej rozgrywce w sieci. Przyjaciołom poznanym w lobby również. Zdarza się pewnie tak, iż ci kumple, ewentualnie koleżanki, napotkane w lobby Finala są bardziej wyrozumiali i po prostu fajniejsi od tych, których spotykacie na co dzień. Jednak nie myślcie, iż tryby single są pozbawione wszelkich negatywnych konsekwencji związanych z nadmierną ilością czasu przy nich spędzaną – one również potrafią nieźle zmasakrować mózgownicę. To oznacza już tylko jedno. Albo skończycie jak panowie i panie przedstawieni w tym tekście, albo będziecie się dalej świetnie bawić. Życzę Wam tego drugiego, oczywiście.

Ale co powoduje młodymi ludźmi, że sięgają po sieciowe pożeracze czasu, kosztem znajomych, otaczającego ich, i co ważne, rzeczywistego świata? Przyczyn może być kilka. Aczkolwiek sklasyfikowanie i posegregowanie ich niczym Linneusz florę i faunę, jest o tyle trudne, co mozolne i trudne do odgadnięcia. Ofiarami „przegrania" nie są zawsze outsiderzy, którzy nie potrafią poradzić sobie w życiu, skazani na ostracyzm dziwacy. Jednak niemal w każdym przypadku „coś jest na rzeczy".

W środowiskach naukowców, psychologów, doszukujących się w naszej ukochanej rozrywce, tudzież pasji, przyczyn patologii growej społeczności, od dawien dawna funkcjonuje teoria, jakoby gry wzmagały agresję, uwalniały „pierwotne zło", potencjalną patologię i motywowały do nader złych czynów, niejednokrotnie będących przestępstwami, jak choćby to, co zrobiła grupa pomysłowych nastolatków z Greensburg w Pensylwanii. Rzeczona banda postanowiła dopuścić się kilku aktów wandalizmu, między innymi „przyozdobiła" kilka budynkach mało wyrafinowanymi bazgrołami. Gdy młodzieńców złapano, za swą inspirację podali GTA z dopiskiem San Andreas, w którym to można wrzucić na ściany swe tagi. Pytanie, czy gdyby dzieciaki nie grały w produkcje Rockstara, też pomazałyby mury w Greensburg? Odpowiedzi jest co najmniej kilka.

PATOLOGIA STOSOWANA

The Economist pisał swego czasu, iż brutalne gry mają niebywały wpływ na ludzi i powodują ich do niecnych występków. Za przykład podali, a jakże, GTA: San Andreas. Redaktor „Ekonomisty" rozpływał się nad tym, jaka to brutalna i siejąca zgorszenie ilością posoki produkcja, naszpikowana krwawymi scenami, emanująca agresją gra. Sprytny pan zadał także pytanie, czy aby gry tego typu nie są wylęgarniami i ośrodkami do wychowywania psychopatów, na których tylko czekać, aż wyskoczą na ulicę z bronią w ręku. Na przeciwstawienie tejże teorii, zza węgła niczym Snake, wychyla nam się książka pod tytułem „Wszystko, co złe, jest dla nas dobre", Stevena Johnsonsa. Autor twierdzi, iż gry takie jak produkty Rockstar, czy im podobne, powodują, iż stajemy się... mądrzejsi, a do takich np. „gangsterskich akcji" nabieramy obrzydzenia i odrazy. Człowiek podpisujący się imieniem i nazwiskiem pod artykułem, który w „Ekonomiście" się ukazał, należy zapewne do tych roztrzepanych osobników, gdyż nie zauważył, że GTA jest kierowane do spektrum starszych odbiorców, których wymagania wykraczają ponad Jaki i Daxtery, czy inne Mariany.

Zachowanie młodzieży pod wpływem gier zanalizowała także Jessica Nicoll z Uniwersytetu w Saint Leo na Florydzie. Otóż z jej wnikliwych badań wynika, iż elektroniczna rozrywka powoduje akty agresji wśród ludzi nieletnich. Z pomocą przyszli jej nauczyciele, którzy to stwierdzili, jakoby dzieci grające w gry z elementami przemocy więcej niż 10 minut dziennie, przejawiały zachowania agresywne. Są też ponoć bardziej wrogo nastawione do świata, bardziej skłonne do buntu czy podważania autorytetów, niż ich rówieśnicy, którzy styczność z grami mają zerową. Przedstawiciele Amerykańskiego Stowarzyszénia Psychologicznego sądzą, iż rodzice powinni wreszcie zostać uświadomieni, w jakie produkcje mogą grać ich pociechy, albowiem spędzanie czasu z „nieodpowiednimi" produkcjami może zaowocować negatywnymi konsekwencjami w przyszłości.

Oto fragment wypowiedzi pewnej pani psycholog obeznanej w temacie: „Gry video stanowią zły przykład za sprawą faktu, że wcielamy się w rolę postaci wielkich bohaterów, łajdaków itp. przyjemniaczków, którzy są całkowicie oderwani od rzeczywistości. W 73% przypadków popełniając brutalne czyny nie zostają za to ukarani." Elizabeth Carll kontynuuje: „Pokazywanie aktów przemocy bez konsekwencji uczy, że jest to skuteczny środek w rozwiązaniu konfliktów." Wybór i właściwą selekcję tytułów dla maluchów, tudzież młodzieży, powinny ułatwić odpowiednie oznaczenia na pudełkach od gier. Takowymi oznakowaniami zajmują się specjalne „aparaty" władzy oraz agencje. Jedna z nich, National Institute of Media & Family wypuściła oświadczenie, w którym to przedstawiła 12 produkcji wydanych w ostatnich miesiącach (m.in. Stubbs The Zombie, F.E.A.R, RE4, True Crime: New York City), gdzie pojawiły się akty... kanibalizmu, co jest zupełną nowością i całkowitym upodleniem. David Walsh, przewodniczący NIMF wraz z amerykańskim senatorem Liebermanem zapowiedzieli, iż przygotują konferencję „Rating Summit", odnośnie propozycji stworzenia systemu zwanego Independent Universal Rating System, który miałby zastąpić będący pod ochroną władz federalnych – ESRB. NIMF twierdzi, jakoby ESRB znajduje się w rękach korporacji wydawniczych, i proceder ten powinien zostać ukrócony. Zarzuty odpierają deweloperzy Stubbsa – Wideload Games, którzy to w swym oficjalnym oświadczeniu piszą, iż tytułowy główny bohater ich gry jest zombiakiem, przez co nie może żywić się czym innym, niż ludzkie mózgi. Twierdzą, iż nieporozumieniem jest umieszczenie ich produkcji w raporcie o kanibalizmie w grach, albowiem ich produkcja jest w raczej zabawnej, niźli mrocznej konwencji. Jak widać, nawet przy tak rzekomo sprawnych systemach oceniania zdarzają się pomyłki czy faux-pas.

W czerwcu 2003 roku, w stanie Alabama, po aresztowaniu za kradzież, 18-letni Devin Moore wyrwał się policjantom, po czym wyciągnął z kabury jednego ze stróżów prawa spluwę, rozpoczynając krwawą strzelaninę. Zamordował trzech mundurowych. Na wniosek słynącego ze swych skrajnych poglądów na temat gier video – prawnika i polityka, Jacka Thompsona, skazano Moore'a na karę śmierci. Wyrok wykonano. Trzeba dodać, że Thompson od lat uważa takie tytuły jak The Sims za „raj dla pedofilów", a szczególnie sieciową wersje tejże gry od Maxis. Uradowany sukcesem obrońca moralności ostatniej jesieni wsławił się nawet serią listów otwartych do władz, instytucji pozarządowych i rzecz jasna twórców gier. Z tymi ostatnimi postanowił się założyć. Obiecał, że jeśli zrealizują jego pomysł, to wpłaci sporą kasę na konta organizacji charytatywnych. Pomysł nie byle jaki: brutalną grę, w której mielibyśmy wcielić się w postać ojca nastolatka zabitego przez młodego fana elektronicznej rozrywki. Gniewny rodzic miałby spektakularnie wyeliminować wszystkich producentów i wydawców gier. O dziwo – domorośli autorzy gier błyskawicznie zrealizowali szalony zamysł, Thompson zaś uznał to wszystko za żart, więc pieniądze nigdy nie trafiły na pomoc poszkodowanym.

Równie mało szczęścia miała też wracająca z sieci sklepów Best Buy z ciepłym jeszcze Xboxem 360 Patsy Springer. Kobieta została napadnięta z bronią w ręku i obrabowana ze swego śliczniutkiego, pachnącego nowością Xkloca. Jak się okazało, napastnik śledził Patsy od sklepu, gdzie to pani Springer zachęcona premierą sprzętu następnej generacji czekała, bagatela, dziewięć godzin w kolejce po swój egzemplarz konsoli Microsoftu.

To teraz mniej drastycznie, wszak nie zawsze sprawy kończą się w tak ostry sposób. Trzeba znać umiar. Jednak nie każdy jest wyposażony w wystarczające pokłady autorefleksji i zdrowego rozsądku, aby wiedzieć, kiedy przestać, niczym 28-letni Koreańczyk z miasta Taegu. Ów azjata, mówiąc eufemistycznie, lekko się „zagalopował", i po pięćdziesięciogodzinnym maratonie zmarł. Zszedł w swojej ulubionej kafejce internetowej, przy swym ulubionym tytule. Serce odmówiło mu posłuszeństwa, po ponad dwóch dobach nieustannego grania. Jak się później okazało, mężczyzna był nałogowcem, wcześniej zwolnił się z pracy, aby mieć więcej czasu na zajęcie się swoją ukochaną produkcją.

Większość z osób umierających z „przegrania" pada na skutek zatorowości żylnej. Doktor Song Hyeong-gon ze szpitala Samsung w Seulu, który na co dzień

zajmuje się takimi przypadkami, twierdzi iż zgony nałogowych graczy są wynikiem zerowej aktywności ruchowej. Jego zdaniem, we wschodnich warunkach winę ponoszą głównie kawiarenki internetowe – ich „aura" nie sprzyja zdrowiu, często jest tam gęsto od dymu papierosowego, a ciemnica, w której siedzą gracze, źle na nich wpływa, albowiem po wielu godzinach zabawy, stresu związanego ze współzawodnictwem i wyczerpania psychicznego, kora mózgowa może zareagować śmiercią na widok jaskrawych rozbłysków, tudzież świateł. Również długotrwałe siedzenie w miejscu prowadzi do zakrzepów krwi w organizmie.

PROFILAKTYKA, PREWENCJA ORAZ LECZENIE

Szereg państw, gdzie zgony za sprawą gier stały się realnym problemem i zagrożeniem dla społeczeństwa i kraju, uruchomiło już nawet specjalne programy i kliniki zapobiegające oraz leczące schorzenia związane z elektroniczną rozrywką.
W tego typu akcjach i inicjatywach przodują Chiny – tamtejsi urzędnicy wprowadzili urząd, który za zadanie ma kontrolować zawartość gier sieciowych. Sytuacji nie sprzyjał incydent, kiedy to pewien 13-latek popełnił samobójstwo wyskakując z 24 piętra. Był bywalcem całodobowych kafejek internetowych, zostawił też po sobie listy, z których wynikało, iż postanowił ze sobą skończyć, gdyż chciał spotkać się ze swoimi przyjaciółmi z gier komputerowych. Nowe przepisy chińskiego ministerstwa kultury i mediów weszły już w życie i mają na celu zmuszenie tamtejszych wydawców do skorygowania zasad tych produkcji, które mogą prowadzić do uzależnień. To zaś ma zapobiec sytuacjom takim, jak samobójstwo 13-latka.

W Kraju Środka niesamowitą popularnością (czytaj: liczbą pacjentów) cieszą się kliniki zajmujące się leczeniem uzależnień od Internetu i gier. Pierwszą otwarto w Pekinie. Według oficjalnych danych w samym kraju Mao jest ponad 5 milionów nałogowych graczy i „internetoholików", co jest dość pokaźną liczbą. Jak mówi jeden z pacjentów: „Wirtualny świat jest dla mnie sposobem na życie. Nie potrafię się oderwać od ekranu, opuścić swoich znajomych z sieci, bo tak naprawdę nie chcę zostawiać tego świata. Mówiąc wprost, brak mi zaufania do rzeczywistości." Taka terapia kosztuje 50 dolców dziennie, a trwa ok. 10-15 dni, w zależności od stopnia zaawansowania choroby.

Niewiele dalej, bo w Korei, po gry sięga 17 milionów ludzi, co stanowi prawie 37% populacji całego kraju. Średnio, za godzinkę grania w kafejce płaci się 1 dolca, co oznacza, iż jest to rozrywka tania jak barszcz, przez co dostępna dla szerokiego spektrum osób. Jun, właściciel jednego z takich przybytków, który sam wyszedł z nałogu, opowiada: „Widziałem ludzi, którzy spędzali tu całe dnie, a nawet miesiące. Do domu wracali jedynie, aby zmienić ubranie. Spali i jedli tutaj." Możemy się jedynie domyślać, jakie miejsce w ich hierarchii zajmuje higiena osobista. „Swą dietę opierali na papierosach i zupkach błyskawicznych, co nie stanowi zbyt wartościowego pokarmu." – dodaje Jun. Pewne firmy zwietrzyły w tym niezły interes, organizując wielkie turnieje o łącznej puli nagród 4 miliony dolarów, z których to relacje można oglądać w aż trzech stacjach telewizyjnych. Ruszyła też budowa specjalnego stadionu, na którym to odbywać się będą tego typu rozgrywki – koniec prac zapowiadany jest na 2008 rok. Z drugiej strony nie można się dziwić tym niebotycznym danym, albowiem ponad 70% Koreańczyków ma dostęp do Internetu, co jest światowym rekordem.

Z jeszcze innej strony – powstała już nawet profesja zwana „zawodowym graczem". Jednym z osobników trudniących się tą profesją jest 24-letni Hong Jin-Ho. Ów typek zarabia 130 tysiące dolców rocznie, co małą sumką nie jest. Sam mówi, iż od gier nigdy uzależniony nie był, aczkolwiek codziennie trenuje po 7-8 godzin, a przed ważnymi zawodami nawet całe doby.

Wracając jednak do Chin. Tamtejsze kliniki powoli pękają w szwach. Jeden z jej pacjentów, Wang Yiming, 21-latek, sam o sobie mówi, że jest uzależniony. Opowiada: „W parę miesięcy po tym, jak zacząłem surfować w sieci, zacząłem też zawalać egzaminy. Nie mówiłem o tym rodzinie, a gdy ojciec się dowiedział, był poważnie wkurzony. Ale nie mogę tego kontrolować. Nieliczni przyjaciele również mówią, abym zostawił sieć, ale wtedy odpowiadam im – to moje życie, mogę robić to, co mi się żywnie podoba." Chiński rząd z początkiem roku zakazał nastolatkom wstępu do wciągających graczy kafejek.

DIAGNOZA

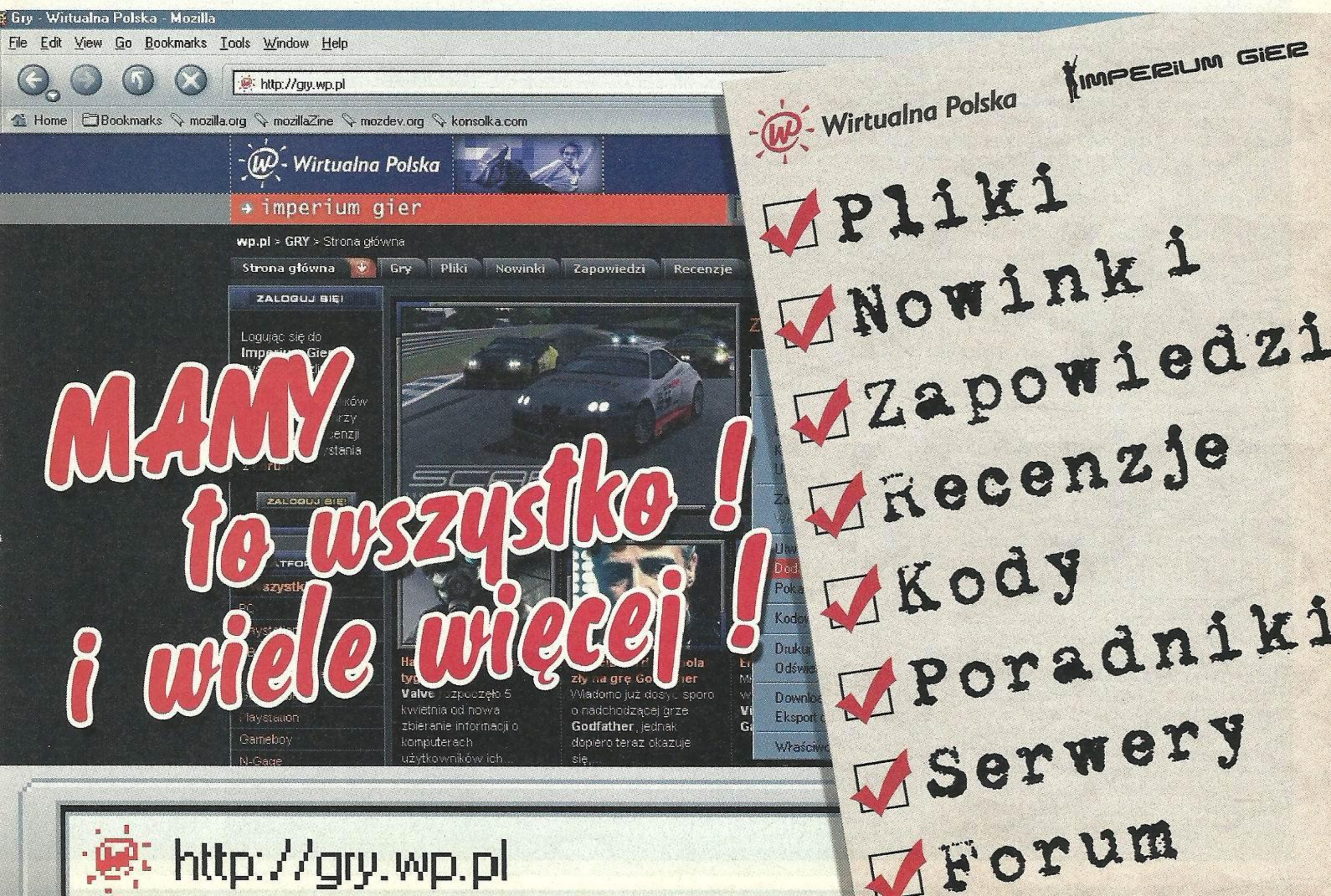
Uzależnienie od gier to z pewnością nie problem lokalny, ale ogólnoświatowy. Oczywiście nie mówię tutaj o Polsce, albowiem my jak zwykle (choć może tym razem wyjdzie nam to na dobre) jesteśmy sto lat za murzynami, ale cóż. Rozmaite doniesienia o narastającym problemie nałogowych graczy nadchodzą ostatnio z wielu państw i w każdym mają swoją specyfikę. Nie należy jednak demonizować, choć problem faktycznie jest dość poważny. Podkreślić należy jednak pewną rzecz – problem nie tkwi w grach, lecz w ludziach. To oni „nie czują się pewnie w rzeczywistym świecie", to oni „mają kłopoty z nawiązywaniem kontaktów", jak to twierdzi doktor Ran. Gry to nie dragi, nie uzależniają fizycznie, nasz organizm nie potrzebuje kolejnych dawek, by przeżyć.

Analogicznie sytuacja ma się z brutalnymi, pełnymi przemocy produkcjami. Takie tytuły są immanentnymi składnikami prężnie rozwijającej się branży – w kinie również spotkamy się z brutalnymi obrazami. Są też implikacją rosnących wymagań klientów, którzy już parę lat temu przekroczyli magiczną barierę dorosłości i nie bawi ich kolejna cukierkowa, słodziutka i kolorowa platformówczeka.

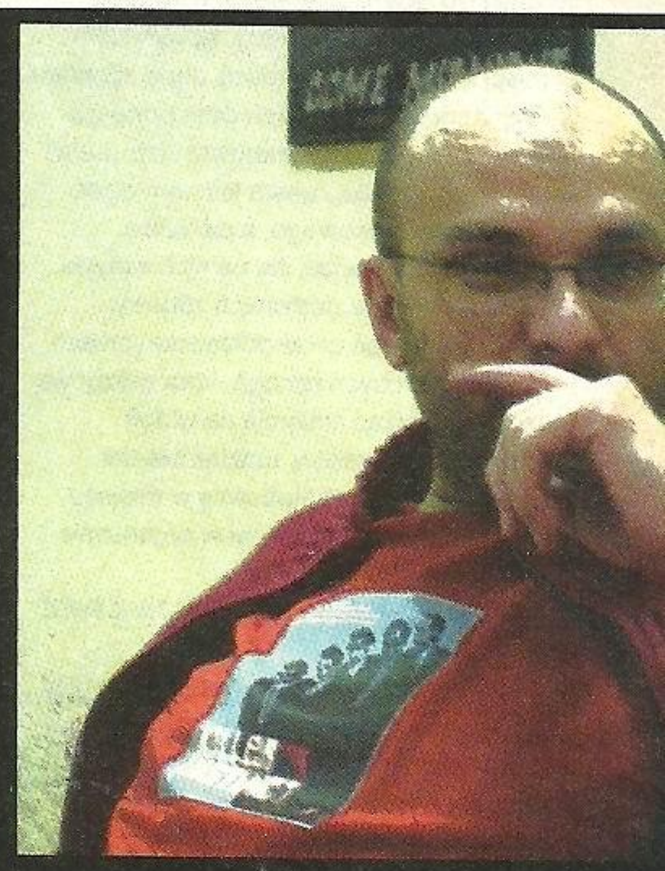
Osobiście grałem w Manhunta, The Suffering, przeszedłem GTA: San Andreas i nie mogę po sobie, czy po swoich znajomych, którzy również grają w podobne tytuły, stwierdzić wzrostu agresji wobec otoczenia. Jeszcze nie zadusiłem nikogo plastikowym workiem, nie wdarłem się do mięsnego z krzykiem na ustach i uzi w łapie, nie obrabowałem pobliskiej budki z warzywami. A czy te 6 milionów osób, które razem ze mną zaopatrzyły się w swój egzemplarz San Andreas zostanie rozbójnikami, gangsterami i bandytami? A czy jeśli ktoś słucha Ozzy'ego Ousbourne'a to będzie szamał żywe zwierzaki? Czy jeśli ktoś słucha Slipknota, czy Immortal to jest/będzie satanistą? Czy jak obejrzę *8mm,* to stanę się zboczeńcem?

Ganon ■ ■

Support: Andrzej „Klecha" Klimczuk



GAWĘDY PO FAI 2k6



Wybraliśmy się do zaprzyjaźnionego z EnPlusem developera, by wypytać o nowy projekt ekipy PEOPLE CAN FLY. Rozmowa z ADRIANEM CHMIELARZEM zeszła jednak na nieco inne tory...

Jest zrelaksowany, uśmiechnięty i tryska humorem. Nic dziwnego – Painkiller na PC przyniósł wydawcy, kanadyjskiej firmie Dreamcatcher, 10 milionów dolarów czystego zysku, a ekipie People Can Fly sławę i kolejny kontrakt. W przededniu wydania Painkillera na Xboxa, pytamy zatem...

Co dzieje się z Painkillerem na Xboxa?

Jest już praktycznie gotowy – za kilka dni wysyłamy go do Microsoftu by uzyskać wymagany certyfikat. Wydawca *(Dreamcatcher – red.)* podaje, że gra ukaże się w lutym lub marcu i jest to możliwe.

Trzymamy kciuki. A jak minął rok 2005 dla największego polskiego developera – ekipy People Can Fly?

2005 był dla nas zdecydowanie przełomowy. Pod koniec 2004 roku ukończyliśmy dodatek do pecetowego Painkillera i rozpoczęliśmy prace nad nowym projektem. Właśnie w 2005 roku, dokładnie podczas Electronic Entertainment Expo, podpisaliśmy nowy kontrakt z dużym, pierwszoligowym wydawcą. Pół roku temu pracowało dla nas dwadzieścia osób, w chwili obecnej People Can Fly liczy pięćdziesiąt osób. Krótko mówiąc – przeszliśmy do zupełnie innej ligi.

Wiemy, że pracujecie nad kolejnym projektem na konsole nowej generacji. Wiemy też skądinąd, że będzie to horror, lub przynajmniej gra mająca wiele wspólnego z horrorem.

Pracujemy nad grą naszego pomysłu na nową generację konsol dla wielkiego wydawcy – THQ. W swojej tematyce jest dość unikalna, ale nie mogę powiedzieć nic więcej.

Konsole nowej generacji? Czyli opuszczacie pecetowy rynek?

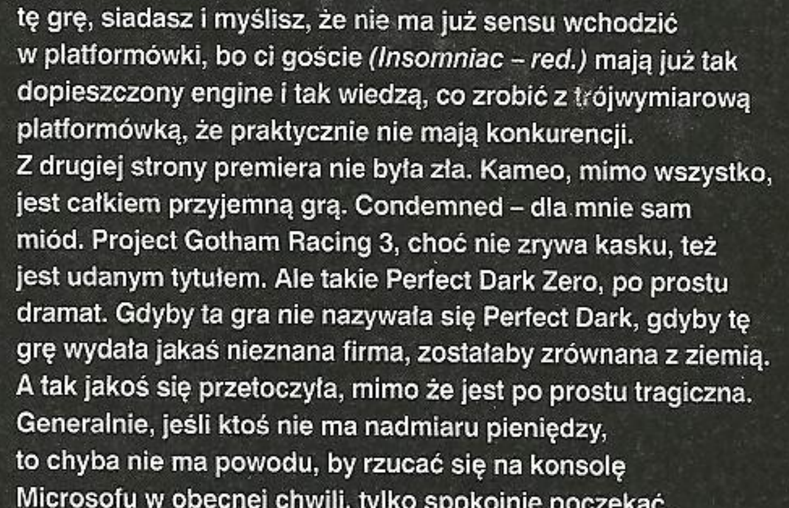
To jest coś, o czym zawsze marzyliśmy, ponieważ team, który pracuje nad tym projektem zawsze miał inklinacje konsolowe. Osobiście właśnie jestem w trakcie zmieniana peceta w domu na mocniejszy sprzęt i przez chwilę zastanawiałem się nad superwydajnym pod względem grafiki komputerem, z podwójnym SLI, ale przypomniałem sobie, że w grę na pececie grałem ostatnio z rok temu. Więc po co mi to? Świat pecetów jest dla mnie potwornie nudny i śmierdzący, świat konsol jest zajebisty z prostego powodu – ludzie są bardziej otwarci na nowości i zmiany, nietuzinkowe pomysły i gry. Pecetowi gracze mają klapki na oczach i nienawidzą nowości – wystarczy przypomnieć sobie historię Warcrafta 3. Na początku ludzie płakali, żeby developer wrzucił coś nowego. Blizzard zaczął eksperymentować, ale podczas betatestów okazało się, że nowości nikomu nie przypadły do gustu... Autorzy wyrzucili więc wszystko, co nowe, wydali grę i okazało się, że Warcraft 3 to Warcraft 2 z trójwymiarową grafiką plus kilka bajerków. I wszyscy są szczęśliwi, bo to ta sama gra. Natomiast w przypadku graczy konsolowych – bez problemu są w stanie łyknąć na przykład choćby to, że na początku Onimusha miała statyczną kamerę, a teraz dynamiczną i nikomu to nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie. My – People Can Fly – żyjemy konsolami, to jest nasz świat.

Bez wątpienia największym wydarzeniem 2005 roku w grającym świecie był start Xboxa 360. Jak ocenisz go z pozycji gracza?

Niełatwo jest mi mówić z pozycji standardowego gracza choćby z takiego powodu, że mam dostęp absolutnie do wszystkiego; mam wszystkie konsole i handheldy nie tylko dlatego, że lubię grać, ale również dlatego, by być na bieżąco z wszelkimi nowościami i trendami. Oczywiście uwielbiam grać, ale czasem też po prostu muszę grać. Wracając jednak do pytania – mam strasznie, strasznie mieszane uczucia. To, co możemy obserwować, to na pewno nie jest jeszcze next-gen. Widać pewne obietnice tego, co nastąpi za kilka lat. Wystarczy porównać gry dostępne na premierze PlayStation 2 i te w 2005 roku, aby zobaczyć, jak bardzo umiejętności programistów zwiększają się przez kilka lat. Natomiast jeśli chodzi o pierwsze gry na Xboxa 360... No cóż, gry Rare przepisane jeszcze z GameCube wyglądają nieźle, ale o ile Kameo jest całkiem sympatyczne, Perfect Dark to wstrząsający crap. Nie ma jakiejś gry naprawdę kopiącej zadek. Może poza Condemned, które z tytułów startowych podobało mi się najbardziej. Ale nie było czegoś takiego, że przysiadłem, wytrzeszczyłem oczy i pomyślałem: „no to mam pozamiatane – nie mam czego szukać w tym biznesie". Tak jest choćby z ostatnimi tytułami na PS2, jak patrzy się co ludzie robią z tym pięcioletnim sprzętem. Weźmy takiego Ratcheta i Clanka – odpalasz tę grę, siadasz i myślisz, że nie ma już sensu wchodzić w platformówki, bo ci goście *(Insomniac – red.)* mają już tak dopieszczony engine i tak wiedzą, co zrobić z trójwymiarową platformówką, że praktycznie nie mają konkurencji.
Z drugiej strony premiera nie była zła. Kameo, mimo wszystko, jest całkiem przyjemną grą. Condemned – dla mnie sam miód. Project Gotham Racing 3, choć nie zrywa kasku, też jest udanym tytułem. Ale takie Perfect Dark Zero, po prostu dramat. Gdyby ta gra nie nazywała się Perfect Dark, gdyby tę grę wydała jakaś nieznana firma, zostałaby zrównana z ziemią. A tak jakoś się przetoczyła, mimo że jest po prostu tragiczna. Generalnie, jeśli ktoś nie ma nadmiaru pieniędzy, to chyba nie ma powodu, by rzucać się na konsolę Microsofu w obecnej chwili, tylko spokojnie poczekać.

Co zatem powiesz o nowej maszynie Microsoftu jako developer?

Nasi programiści przeżuli trochę tego Xboxa i to jest mocna maszyna. To nie jest żadna ściema – może kodów wojskowych na tym nie da się łamać, ale sprzęt ma olbrzymi potencjał. Pierwsze gry faktycznie wykorzystują tylko jeden z trzech dostępnych procesorów – ile tam jest jeszcze ukrytej mocy! Oczywiście upłynie kilka lat, aż ludzie rozwalą cały ten sprzęt, ale gwarantuję, że za rok czy dwa lata będziemy obserwować zrywające kask gry.



■ Betatesterzy Painkillera podczas naszej rozmowy testują jeszcze kod sieciowy na Xbox Live...

Podoba Ci się nowe Live i Marketplace?

Niedawno pojawiła się plotka, jakoby Microsoft pod koniec roku planował konkretną ofensywę na Live – po prostu zmianę całego systemu z zabawki dla graczy w mocne uderzenie. Na przykład streamowanie i kupowanie filmów w HD, zakupy online... Po prostu pojadą po maksie.
A to, co jest teraz, to po prostu jedne wielkie testy.
Sama idea Live jest rewelacyjna. Dzięki systemowi achievement'ów Microsoft zmienił usługę polegającą na dostarczeniu serwerów dla graczy w jeden wielki erpeg. Grasz w jakąś nędzę i choć odrzuca Cię od niej na kilometr, to chcesz ją ukończyć, żeby dodała Ci do statystyk jeszcze jeden achievement. To jak w erpegu: tu zbroja +5 HP, tu zarabiasz na nią, tam sprzedajesz przedmioty i tak dalej. To działa na ludzi, jak mało co i motywuje ich, żeby jeszcze pograli, starali się skończyć nawet crapa. Pomysł z demami na konsolę dostępnymi zupełnie za darmo – genialny w swojej prostocie. Podoba mi się też cała ta akcja z kupowaniem różnych drobiazgów i dodatków do gier.
Z całym tym systemem jest tylko jeden, jedyny problem. Przez umożliwienie patchowania, zaczynają się pojawiać zbugowane gry. Do tej pory było to nie do pomyślenia, gry konsolowe zawsze mocno testowano i eliminowano błędy. Znacie jakieś gry na PlayStation 2, które Wam się zawiesiły? A na X360, ponieważ można ściągnąć patcha, nagle mamy kasujące save'y Call of Duty, niszczące profil Dead or Alive 4, wieszające się Quake 4 i tak dalej. To są pierwsze gry, miały być gotowe na start maszyny, ale to także zaprzeczenie idei konsol, niebezpieczeństwo dla całego rynku i mam nadzieję, że ten dramat zostanie szybko przez Microsoft opanowany.

Cała ta HD Era... Czy faktycznie nie da się już wyciągnąć więcej szczegółów z normalnych telewizorów?

To jest coś takiego jak z pecetami. Kupujesz sobie nowy komputer i nie jest nagle tak, że wszystko działa osiemdziesiąt razy szybciej, oglądasz jakiś nieprawdopodobny boost wydajnościowy. Wszystko działa trochę sprawniej, trochę fajniej, ale nie jest to spodziewany kosmiczny skok. Jednak podziałaj na nim chwilę i cofnij się do starego peceta, a złapiesz się za głowę jak mogłeś pracować na tym złomie – same Windowsy ładują się pół roku! Mniej więcej tak samo jest z HD – nie jest to akcja w stylu: „Mój Boże, Marsjanie przylecieli i pokazali jak naprawdę wygląda telewizja", ale jak się przyzwyczaisz i pooglądasz sygnał HD choćby przez miesiąc, a potem wrócisz do normalnego... No po prostu nie da rady bez krzywienia się. Identycznie z DVD – oglądasz dobrze przygotowany film na zwykłym ekranie i nie masz zastrzeżeń do jakości, ale pooglądaj trochę HDTV, a potem cofnij się do DVD... Oczywiście Microsoft trochę ściemnia z tą HD Erą – Xbox 360 nie ma cyfrowego wyjścia HDMI tylko analogowe, nie ma pełnego standardu sygnału HD 1920x1080, a 1280x720, ale mimo wszystko jest to spory skok.
Tu nawet nie chodzi o to, czy gracze mają wybór czy nie – tu po prostu trzeba przeskoczyć na telewizor z HD i już. Koniec, kropka. A ceny takich odbiorników będą już tylko maleć.

Kręci Cię kontroler Revolution? Chcecie robić na to gry?

Absolutnie nie wierzę w całą tę propagandę Nintendo. Zaczynają mówić tak: „nie liczy się grafika, liczy się pomysł". A prawda jest taka, że nie są w stanie konkurować technologicznie z Sony i Microsoftem, no to pomyśleli w taki sposób: „skoro nie możemy lepiej, szybciej, mocniej, to spróbujmy po prostu inaczej". I faktycznie zrobili inaczej, ale teraz starają się to za wszelką cenę usprawiedliwić, że innowacja jest najważniejsza i tak dalej. A co do reszty... Gdyby tak było, że treść jest ważniejsza od formy, to Panorama Racławicka byłaby droższa od Słoneczników Van Gogha – tu mamy ważne wydarzenie historyczne, a tam namalowane kwiatki. Jeśli coś jest po prostu ładniejsze, to dziewięćdziesiąt procent ludzi to jara i mnie też to jara. Całe to ściemnianie, że HD jest niepotrzebne, że nie powinniśmy iść w tym kierunku, a robić nowe kontrolery, to jest jedno wielkie usprawiedliwianie się. Jeśli chodzi o sam kontroler Revo – kompletnie nie jestem nim zainteresowany, bo nie wyobrażam sobie siebie relaksującego się przy tym czymś. Przychodzę zmęczony wieczorem z pracy, wskakuję do łóżeczka, przykrywam się kołderką i biorę do ręki joypad, aby zrelaksować się, odstresować, odpocząć. Wyobrażacie sobie siebie machających o dwunastej w nocy przez pięć godzin czymś takim? Owszem, fajnie wygląda to na promocyjnych filmach, jak koleś na przykład łowi ryby, ale wyobrażacie sobie jakąś poważną grę, dajmy na to mordobicie czy jakąś samurajską symulację – to fajne jest przez pierwsze pięć minut, a po godzinie ręce zaczynają boleć. Oczywiście jeszcze nie bawiłem się tym sprzętem – zaczekam na E3, gdzie pogram i być może odszczekam te słowa, ale na razie takie sterowanie kompletnie mnie nie interesuje.

PlayStation 3. Co się dzieje z nową konsolą Sony?

Nie wszystko idzie jak z płatka – wiemy to choćby dlatego, że jeszcze nie dostaliśmy dawno zamówionych devkitów. Na razie cały czas ciężko o konkretne wnioski. Z jednej strony słyszy się w branży plotki, że sprzęt jest beznadziejny, że są problemy z Blu-rayem, że bebechy konsoli u samego fabrykanta są totalnie rozgrzebane i nic jeszcze nie jest sfinalizowane, więc wszystko będzie robione totalnie na gorąco. Inni z kolei twierdzą, że PS3 o wiele łatwiej programuje się od PS2, że najnowsze i finalne devkity oferują o wiele więcej mocy, niż się spodziewali. Różne, różne informacje. Oczywiście część tego to propaganda Microsoftu, czarny PR – inna część to autopromocja Sony, więc na razie absolutnie nic nie wiadomo. Sony ma naprawdę wiele do stracenia jeśli schrzani ten temat, bo wiadomo, że to brand PlayStation ciąganie cała firmę, a rynek cały czas się rozwija i są w nim nieprawdopodobne pieniądze.

Japońskie PS3 dostępne wiosną za 500 dolarów?

Nie ma szans. Premiera wiosną jest po prostu niewykonalna. Chyba, że z ChessMasterem 7000 i Kosmos Tetrisem w roli tytułów startowych. Plus Lumines skonwertowane na PS3. Natomiast jeśli chodzi o cenę, nie wierzę w to, co mówi Kutaragi twierdząc, że będzie to bardzo drogi sprzęt. Pięćset tysięcy, milion największych jarusów kupi tę konsolę nawet za 700 dolarów, ale czy dla normalnego, przeciętnego Joe ma znaczenie to, że w środku jest Blu-ray i dlatego ma zapłacić 200 czy 300 dolarów więcej w stosunku do konkurencji? Dla zwykłych zjadaczy chleba są to abstrakcyjne pojęcia. Zanim ludziom udowodni się, że Blu-ray i całe HD warte są tego, żeby przestali kolekcjonować DVD i przerzucili się na płyty z filmami w wysokiej rozdzielczości, miną przynajmniej ze dwa lata. Ile czasu HDTV przyjmuje się w USA? Jest to kraj, w którym jest najwięcej HDTV, a i tak Kongres został zmuszony przedłużyć czas emisji sygnału analogowego o kolejne dwa lata.

Czas na małe podsumowanie roku jeśli chodzi o gry – jakie są Twoje typy na najlepsze pozycje?

Nie będę tu specjalnie oryginalny, ale absolutnie najlepszą grą minionego roku jest God of War. Po pierwsze – zwarte, fajnie sprzedane, świetnie opowiedziane story. Nie jest to może najinteligentniejsza historia, ale tam już czuć, że scenariusza nie pisał główny programista i jego brat. To już jest coś na styku Hollywood – w końcu zrobiło to studio Santa Monica, a tam po ulicach przechadzają się aktorzy z Hollywood właśnie. Oprócz tego, a co może jest ważniejsze, ma rewelacyjny gameplay. David Jaffe w końcu pograł trochę w parę japońskich gier, przefiltrował to przez sposób myślenia białego człowieka, zrobił z tego konglomerat – trochę puzzli, szczypta przygody i mnóstwo akcji i wyszła mu z tego megamiodna gierka. Oprócz tego oczywiście Resident Evil 4. Potworna miazga, choć jedno mi tam przeszkadza. Potworna, obrażająca moją inteligencję fabuła. Porwano córkę prezydenta, a wysyłają jednego komandosa? Wiedzą, gdzie ona jest, a tu przylatuje jeden helikopter, Leon mówi „pomóżcie chłopaki"... Albo przychodzi jakiś kolo, który ma pomóc Leonowi, w pewnym momencie rzuca „to ja idę sobie", a Leon na to „hmm...". Że nie wspomnę już o lasce w sukni balowej zasuwającej dookoła i kopiącej wszystkich po pyskach. Ja jestem w stanie łyknąć wiele rzeczy, łykam całą popkulturę, uwielbiam japońskie cutsceny, ale pewnych rzeczy nie jestem w stanie już zaakceptować. Bardzo podobał mi się też Condemned i to, że kolejny przeciwnik nie czaił się za każdym rogiem. Mimo wielkich i licznych wad zafascynował mnie także Fahrenheit. Jest to pozycja, która udowadnia, że gry komputerowe są w stanie wywołać uczucia u grającego wykraczające poza te najbardziej prymitywne – strach, adrenalinę, złość. Podczas gry można myśleć, można zastanawiać się nad wieloma rzeczami i zjawiskami – także społecznymi. Piękna gra ze wspaniałym klimatem, choć lekko przyspieszoną i miejscami skopaną końcówką. W część gier jeszcze nie miałem czasu zagrać, bo 2005 rok był dla mnie mocno wypełniony pracą designerską.

A coś bardziej niszowego?

No tak, tu mnie masz. Powiem tak: po co mam się męczyć z jakąś niszową grą, która ma jeden fajny czy nowatorski element, skoro są na świecie gry mające absolutnie wszystko dopięte na ostatni guzik? Zamiast męczyć się z czymś, co ma na przykład wykręconą fabułę i słaby gameplay, lepiej chyba poszukać czegoś, co ma oba te elementy znakomicie wykonane. Oczywiście nie unikam niszowych gier, ale nie ma sensu mocować się na siłę z czymś niedopracowanym – rynek jest pełny dobrych gier, doba nie jest z gumy, a oprócz grania są inne rzeczy do robienia.

Najlepsze akcje w grach 2005 roku?

Dwie rzeczy. Jak zobaczyłem w Residencie pierwsze wyjście El Gigante rozwalającego bramę, rzuciłem pada, ukląkłem i zacząłem bić pokłony w stronę telewizora. Absolutne mistrzostwo. Drugi moment pochodzi z God of War – powalił mnie geniusz jednej z zagadek, jakie wymyślił Jaffe. Zdałem sobie wtedy sprawę, że puzzle jakie wymyślono na potrzeby tej gry, to nie jest szajs w klimatach Lary Croft, gdzie musisz przestawić dźwignię, żeby wyskoczyło pięć platform, po których musisz wskoczyć na górę. Pokonując kolejną z zagadek GoW, jako designer poczułem wtedy wielką miłość do tej gry, bo widać, że ktoś zarwał kilka nocek, by dać graczom także pokarm dla umysłów.

A rozczarowania 2005...

Call of Cthulhu. To jest wzór wzorcowego wzorca, jak się gier nie powinno robić. Naprawdę, nie ma lepszej gry jak chcesz komuś pokazać, jak gra video nie powinna wyglądać. Skończyłem ją z powodu Lovecrafta, którego uwielbiam, ale yyych... Także Perfect Dark Zero, ale wobec tej gry nie miałem wielkich oczekiwań. Na pewno też Serious Sam 2. Nikomu nawet nie chciało się w to grać, ale jakby ktoś zagrał, to wiele by nie stracił.

...i nadzieje na ten rok?

Z powodu świetnej grafiki interesuje mnie Gears of War, choć nie przypuszczam, żeby to była jakaś rządząca pozycja. Epic Megagames jak dla mnie nie robią za dobrych gier, ale wygląda to znakomicie, przynajmniej na tle innych tytułów. Co do reszty... przejadły mi się trochę zwykłe gry. Jest ich po prostu za dużo. Mnie zawsze w grach interesował scenariusz, dobrze opowiedziana historia. Dlatego jedną z pozycji, na które czekam najbardziej jest Alan Wake – nowa gra Remedy *(autorzy Maxa Payne – red.)*. Ma świetny klimat i liczę, że autorzy nie skopią scenariusza.

"Zanim ludziom udowodni się, że Blu-ray i całe HD warte są tego, żeby przestali kolekcjonować DVD i przerzucili się na płyty z filmami w wysokiej rozdzielczości, miną przynajmniej ze dwa lata."

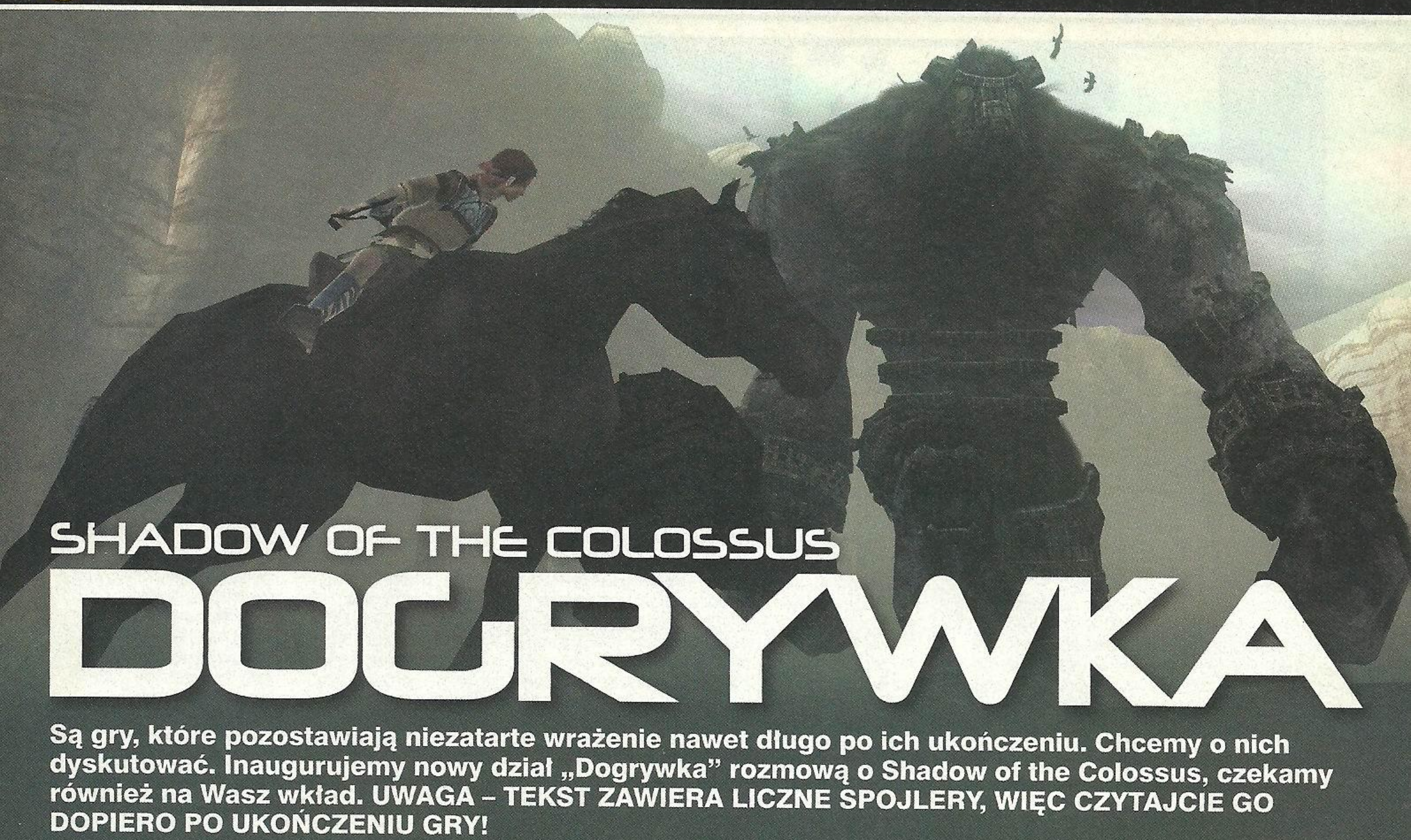
Wam się udało. Czy za People Can Fly pójdą inni? Czy możemy mówić o „branży developerskiej" w Polsce?

Nie. Jest i ciągle tworzy się kilka teamów, które pracują nad projektami, ale co z tego? Pięć lat temu było to samo. Osobiście nie widzę specjalnego ruchu na polskim rynku, może oprócz CD Projektu z Wiedźminem, o którego firma dba i wiele się wokół niego dzieje. Jest również firma Reality Pump robiąca porządne gry. Reszta to już inna liga. Trudno nazwać tych kilka firm „branżą".

24 czy Lost?

Wiadomo, że „24". „Lost" jest idealnym serialem dla całego społeczeństwa – można podczas odcinka wyjść na pięć minut, choćby zamieszać zupę, a nic się nie straci. Choć prawda jest taka, że i tak każdy nowy odcinek Losta chłoniemy na bieżąco. Ale są lepsze seriale – choćby „Alias" (*„Agentka o stu twarzach" – red.*), „Supenatural" czy „Veronica Mars".

Rozmawiał: Gulash ■ ■



SHADOW OF THE COLOSSUS
DOGRYWKA

Są gry, które pozostawiają niezatarte wrażenie nawet długo po ich ukończeniu. Chcemy o nich dyskutować. Inaugurujemy nowy dział „Dogrywka" rozmową o Shadow of the Colossus, czekamy również na Wasz wkład. UWAGA – TEKST ZAWIERA LICZNE SPOJLERY, WIĘC CZYTAJCIE GO DOPIERO PO UKOŃCZENIU GRY!

Marcellus: Jak umieścilibyście Shadow of the Colossus względem ICO? Szczególnie po usłyszeniu tego, co mówi szaman Emon, szef tego oddziału, który miał powstrzymać Wanderera – że bohater będzie musiał odpokutować to, co uczynił oraz tego, że Wandererowi wyrosły rogi. Czy w takim razie możliwe jest, że ICO dzieje się później i wszystkie te rogate dzieci wysyłane na ofiarę do zamku są swoistą karą dla każdego kolejnego wcielenia Wanderera i tę klątwę zdjął dopiero Ico ratując Yordę. A co za tym idzie, czy Yorda jest jakoś powiązana ze zmartwychwstałą Mono, a nawet, czy to Mono może być złą królową z ICO?

Mielu: Mogę się zgodzić, że Cień Kolosa jest prequelem, ale bardzo, bardzo dalekim. Cała historia została sprytnie dobudowana do wydarzeń w ICO (istnienie cieni, czy wina Wanderera wyjaśniająca tajemniczy rytuał poświęcenia chłopców z rogami), ale nie jest aż tak ściśle z nimi związana, jak *Władca Pierścieni* z *Hobbitem*. Jak dla mnie cała ta historia ma za dużo dziur – jak został zbudowany zamek w ICO i dlaczego jego położenie (nad wielką wodą) jest inne niż świątyni pokazanej w Kolosie? I w ogóle czy jest to wciąż to samo miejsce, bo jeśli tak, to co takiego stało się, że ludzie znów nawiedzili Zakazane Ziemie (chociażby dowożąc chłopców z rogami do zamku). A może dobra jest teoria, że Wanderer (a w jego ciele Dormin) i Mono odradzają się co jakiś czas, ale w dowolnym miejscu na świecie? Ale czy wtedy dowozi się ich na Zakazane Ziemie (nawet tysiące kilometrów) do zamku złej królowej?

W jednym z wywiadów twórcy przyznali, że Cień Kolosa jest po prostu „duchowym" spadkobiercą ICO. I faktycznie, jeśli jest w obu grach jakiś wspólny pierwiastek, to pojawił się w tak małym stopniu, że można spokojnie założyć, że albo miał to być delikatny, ledwie dostrzegalny ukłon w stronę fanów ICO, albo też autorzy sprytnie zostawili sobie sporo miejsca na ewentualne kontynuacje, czy prequele obu gier (albo prequel ICO, a sequel Kolosa). Poza tym widać na tych wczesnych filmikach z produkcji obu gier, że takie rzeczy, jak świecący biało-niebieski symbol błąkał się po głowach autorów od dawna i po prostu znaleźli teraz okazję, by go w końcu wykorzystać.

Gulash: Duchowy czy nie duchowy spadkobierca – Shadow of the Colossus miał wywoływać emocje wśród ludzi i z całą pewnością mu się to udało. Ueda przyznaje to bez bicia – to było celem autorów od samego początku. Co więcej, twierdzi też, że uczucia te miały być takie same, jak w przypadku ICO. A jeśli ktoś czuł coś więcej przy Kolosie, a wcześniej grał w opowieść o chłopcu z rogami, to dziś jest nieco starszy i inaczej postrzega świat. Zaiste, dziwne to twierdzenie w ustach producenta gry.

Marcellus: Nie polubiłem Wanderera i nie potrafiłem się z nim jakoś emocjonalnie związać – nie lubię kolesi, którzy nie zadają pytań tylko w imię jakiejś idei (nawet wzniosłej i pięknej, jak miłość) idą zabijać istoty, nie stanowiące żadnego realnego zagrożenia – nawiązując do recenzji – nie są smokami, czy innymi demonami i w zasadzie nie robią niczego złego, oprócz tego, że są ogromne i przerażają swym wyglądem. Co o tym myślicie?

Mielu: Aż tak polubiłeś Kolosy, że nie możesz znieść myśli, że ten niedobry Wanderer im dokopuje za nic? ;) Ja gościa jakoś specjalnie nie lubię, ale związałem się z nim, bo uwierzyłem w prawdziwość jego uczuć. W jego egoizm. Nie muszę go popierać, nie muszę go lubić, ale wiem, że w jego skórze też bym nie myślał o niczym innym, niż o szukaniu każdego sposobu, by uratować ukochaną i to mi wystarczyło, by być po jego stronie przez całą grę.

Marcellus: A owszem, bardzo je polubiłem – są majestatyczne i na swój sposób piękne, więc ciężko mi się pogodzić z myślą, że je unicestwiam. Spore znaczenie ma też współczucie, które od początku we mnie kiełkowało oraz zakończenie utwierdzające mnie w mych wątpliwościach.

Gulash: Nie nazwałbym tego egoizmem, szczególnie po tym, czego dowiadujemy się na końcu gry. No i z uwagi na fakt, że Dormin przecież informuje Wanderera, iż koszt spełnienia jego życzenia może być olbrzymi. No, ale w sumie Wanderer może jeszcze o tym nie wiedzieć... Tak czy inaczej, jestem gdzieś pomiędzy wami. Wiem, co zrobiłbym w imię prawdziwej miłości. Wszystko.

Marcellus: Który Kolos zrobił na Was największe wrażenie, który Was najbardziej przeraził, a który budził największe współczucie? Moje typy: numer 3, ogromny chudzielec z wielkim mieczem, scena, w której się podnosi jest po prostu niewiarygodna, to mniej więcej tak, jakbyśmy mieli kiedyś okazję zobaczyć chodzący drapacz chmur. Finałowy kolos po prostu mnie przeraził. Głównie rozmiarami i mocą, ale także całą otoczką towarzyszącą walce z nim. Przez kilka chwil nie mogłem się ruszyć. Natomiast współczucie wzbudził we mnie Kolos numer 13 – latający „wąż". Dlaczego mam zabijać coś, co w żaden sposób się nie broni?! Przecież ten Kolos nie ma żadnego ataku, a jedyną krzywdą, jaką możemy sobie zrobić, jest spadnięcie z niego na pysk.

Gulash: A skąd wiesz, czy to coś w ogóle żyje? Czy nie jest jedynie wyobrażeniem Wanderera, iluzją rzuconą przez Dormina, by przetestować prawdziwe uczucie chłopaka? Owszem, szkoda ich, ale z drugiej strony nieludzie zawsze mieli przerąbane w grach video z ludźmi w roli głównej. Get over it.

Mielu: Fakt, przerażające było, jak ten chodzący drapacz chmur zamachnął się mieczem. Uczucie towarzyszące ucieczce przed spadającym na głowę kamiennym wieżowcem jest nie do pobicia. Chociaż nie, większe wrażenie zrobił na mnie latający Kolos – numer 5. Po prostu siedział na szczycie kolumny i patrzył, groźnie, ale z niesamowitą dostojnością na to, co robię. A z jaką dumą latał – zupełnie jak piękne, wielkie ptaki (jastrzębie, czy orły). Pierwsze wrażenie z lotu na Kolosie (LOTU na OGROMNYM, trochę jakby KAMIENNYM ptaku) to coś, czego nigdy jeszcze nie doświadczyłem. Wszystko w tym było niesamowite – niesamowicie płynna animacja majestatycznych ruchów Kolosa, okrutnie wiejący wiatr i totalna zmiana nastroju ze spokojnego, gdy stoi się na ziemi, na podnoszący poziom adrenaliny we krwi do maksimum, gdy jest się na grzbiecie stwora.

Współczucie? Trzynastemu Kolosowi nie spojrzałem w oczy, tak jak drugiemu, który jako jeden z nielicznych naprawdę wyglądał jakby się mnie bał (tak na mnie patrzył jakoś...). Zdecydowanie i bezsprzecznie wybieram numer dwa.

Marcellus: Ogromne wrażenie zrobiła na mnie krótka chwila, kiedy kierujemy kolosalnym Wandererem-Dorminem pod koniec gry. Przez tych kilkadziesiąt sekund wreszcie poczułem i zrozumiałem jak bardzo przerąbane mają Kolosy w starciu z człowiekiem – są tak powolne i niezgrabne, ciężko im trafić w coś tak małego...

Mielu: Udało mi się trafić, i to nie raz...

Gulash: Niesamowita sekwencja. Przyznam, że absolutnie się tego nie spodziewałem i to jedna z większych niespodzianek, jakie mogli przygotować autorzy. Z drugiej strony mogli ten temat pociągnąć nieco mocniej, powiedziałbym że do końca – z radością, o ile można tu mówić o radości, przywitałbym dodatkowy tryb, w którym gracz przeżywałby śmierć w kolejnych szesnastu wcieleniach, ginąc z rąk małego wojownika uzbrojonego w miecz i łuk. Myślę, że to dopiero mogłoby obudzić Twój ból, Marcel. A już na pewno stałbyś się lepszym człowiekiem ;]

Marcellus: Dormin–Nimrod, ciężko żeby był to przypadek, tym bardziej, że wielki łowca Nimrod z mitologii Babilonu (kiedyś zabił podobno byka gołymi rękoma i zrobił sobie hełm z jego łba – rogi!) po śmierci został podzielony na szesnaście (!) części, a każda została ukryta w innym miejscu. Na dokładkę to właśnie Dormin udziela „profesjonalnych" wskazówek, jak pokonać każdego z Kolosów. Jest jeszcze wieża Babel, którą wedle legendy zaczął budować (niezrozumiały dla nas język jakim posługują się bohaterowie obu gier, to może, ale nie musi być nawiązanie do biblijnego pomieszania języków) – niektórzy twierdzą, że wieżą Babel w Shadow of the Colossus jest główna świątynia niemal sięgająca nieba, tym bardziej, że jest na niej Ogród, który może być nawiązaniem do wiszących ogrodów Semiramidy. Ale jak dla mnie, wieżą Babel może być też ostatni Kolos – przecież jego zbroja wygląda, jakby niemal żywcem została wyjęta z obrazu Pietera Bruegela *Wieża Babel*. A teraz najlepsze – w *Boskiej Komedii* Dante Alighieri przedstawia Nimroda jako giganta (!), który jest jednym ze strażników studni (!) zawierającej Dziewiąty Krąg Piekła. Po tym wszystkim mogę tylko powiedzieć: szacun dla twórców tej gry, skoro ich nawiązania sięgają aż tak daleko, a jednocześnie wcale nie są takie łatwe do znalezienia i oczywiste.

Czas na małą tezę, może już niekoniecznie dotyczącą Dormina-Nimroda, ale bardziej ogólną – powszechnie mówi się, że w sztuce i kulturze powstało już wszystko i nie można stworzyć niczego nowego. A jednak taki postmodernizm, jak w Shadow of the Colossus, jest przecież czymś świeżym i naprawdę ciężko powiedzieć, że twórcy coś skopiowali... Co o tym sądzicie, czy korzystanie z opowieści, które już zostały kiedyś opowiedziane, nadal jest procesem twórczym, czy może jednak tylko kreatywnym kserowaniem?
Dla mnie tym pierwszym oczywiście – stworzenie takiej opowieści, nawet z teoretycznie gotowych kawałków, wcale nie jest takie łatwe. A na dokładkę ta opowieść do każdego trafia inaczej, więc ciężko powiedzieć, że niesie jakieś prawdy uniwersalne, które są zazwyczaj wyznacznikiem tego, czy fabuła została skonstruowana z łatwo przyswajalnych dla odbiorcy składników (vide – walka dobra ze złem – od Króla Artura do Gwiezdnych Wojen).

Gulash: To nie do końca działa w ten sposób. Zgoda – interpretacja zawsze zależeć będzie od interpretującego, ale by docenić mistycyzm i liczne zapożyczenia Kolosów trzeba po pierwsze interesować się historią i sztuką (lub przeczytać Twój wykładzik akapit wyżej), a po drugie – zwyczajnie chcieć wyciągnąć z tej gry coś więcej, niż jedynie zabawę w Colossislayera. Daję głowę, że dla sporej grupy graczy gra ta niesie jednak prawdy uniwersalne: Wanderer – dobry, Kolosy – złe, cel – zaciukać. Oczywiście niesamowita atmosfera tej gry może skłonić część graczy do grzebania, tak jak nas do podzielenia się przemyśleniami, ale nie generalizuj.

Mielu: Do tego wszystkiego dodałbym jeszcze, że historia Wanderera przypomina nieco mit o Adamie i Ewie. Tu też mamy świat, w którym wolno żyć, ale pod warunkiem przestrzegania pewnych zasad. Nie wolno odwiedzać Zakazanych Ziem, czy używać Zakazanego Zaklęcia. Wanderer złamał tę zasadę, a także został podstępnie oszukany i wykorzystany przez Dormina (zupełnie jak Adam i Ewa zostali skuszeniu przez Węża). Natomiast na końcu gry padają słowa, że być może kiedyś czyny chłopaka zostaną odkupione – jest jakaś nadzieja na powrót do „domu". Poza tym owoce w Ogrodzie zabierają bohaterowi życie, zupełnie jak jabłko w Raju. Chociaż pojawiły się uwagi, że owoce te nie zabijają, a oczyszczają duszę bohatera z cieni, kawałków duszy Dormina (życie bohatera zwiększa się przecież po zwycięstwach nad kolejnymi Kolosami, kiedy w ciało Wanderera wchodzą cienie).

Ogród w ogóle jest niezwykle intrygujący. Podczas walki z ostatnim Kolosem w oddali można ujrzeć świątynię i aż prosi się, by uznać ją za punkt obserwacyjny. Być może mieszkający w Ogrodzie strażnicy pilnowali, żeby nikt nie uwolnił Dormina – na miejscu mieli zapewnione pożywienie i wodę. Być może to właśnie duch Dormina zatruł owoce, by strażnicy nie przeszkodzili śmiałkowi pokroju Wanderera.
Nie wiem czy zwróciłeś uwagę na to, że ze śmiercią Kolosa wiąże się pojawienie cienia i gołębia. O ile dobrze pamiętam tak samo jest w przypadku chrztu choćby na słynnym obrazie Leonardo Da Vinci. Tajemnicza sprawa...

Marcellus: No tu to można już tylko gdybać, ale spróbujmy – powiedzmy, że pojawiające się przy ołtarzu białe gołębie są symbolem, bo ja wiem – czystości, odkupienia... tylko w takim razie czyjego? A może są to cząstki czystej duszy Wanderera wyparte z jego ciała przez kolejne złe kawałki Dormina wnikające w jego jestestwo? A grupują się wokół ołtarza, na którym leży Mono, dlatego, że coś przyciąga je do tej jedynej czystej i niewinnej istoty, którą tak kocha Wanderer? Jakoś ta druga teoria wydaje mi się dość prawdopodobna. Pewnie dlatego, że ją przed chwilą wymyśliłem.

Gulash: Panowie, nie doszukujmy się już na siłę teorii spiskowych. Zachowajcie choć trochę umiaru. Sztuczka z gołębiami jest uniwersalna i stosowana od zarania dziejów, przez malarzy i artystów, aż po dziś dzień – choćby w Hollywood i kinie azjatyckim.

Mielu: Wracając do Dormina–Nimroda. To na bank nie jest przypadek, ale uważam, że to tylko inspiracja do stworzenia tajemniczej i pełnej niedopowiedzeń historii. Jest tak, jak mówisz Marcel – nie można powiedzieć, że twórcy coś skopiowali, a to, że wykorzystali sobie kilka motywów nie oznacza, że nie tworzą czegoś zupełnie na nowo. To żadne kserowanie, to po prostu odniesienie do treści, które dla większości ludzi są mało znane i tworzenie z nich nowych historii. Zresztą powiedzmy sobie szczerze – czy to, o czym tak ładnie tu piszemy, znaliśmy wcześniej, czy właśnie może Kolos zachęcił nas do spojrzenia do Starego Testamentu, pogrzebania w necie i zdobycia kilku informacji na temat Nimroda, Babilonu, czy wieży Babel?

Marcellus: Oczywiście, że tak – i to jest w SotC wspaniałe, że skłania do wysilenia szarych komórek oraz poświecenia czasu na poszukiwania takich właśnie powiązań. Wiadomo też, że w przypadku SotC powiązania są bardzo subtelne i gdybym nie wpadł w pewnym momencie na info Dormin-Nimrod, to prawdopodobnie całej tej dyskusji by nie było, albo skończyłaby się na wyliczance fajnych momentów z gry i próbie rozwikłania powiązań SotC – ICO.

Mielu: Jednakże dla mnie Kolos to także coś niezwykłego, bo to chyba pierwsza gra, w której sobie po prostu jechałem na koniu przez rozległą krainę. W pewnym momencie zacząłem się interesować tym, co jest dookoła. Znalazłem miejsce, gdzie wcześniej nie zaglądałem (wyjechałem sobie z jaskini dziesiątego Kolosa na drugą stronę) i okazało się, że jest tam kawałek terenu, gdzie nie mogę się dostać, no chyba, że miałbym spadochron. No to czemu, by go nie zdobyć? I już miałem powód, by grać dalej.

Podobnie z Ogrodem – rozumiem obsesję ludzi, którzy wchodzą tam codziennie, o różnych porach, próbując odkryć jego tajemnicę. Jest coś tajemniczego i niezwykłego w chodzeniu po tym niespotykanym, zupełnie nie pasującym do reszty terenu miejscu. No i jeszcze widok schodów prowadzących gdzieś wyżej po prostu działa jak magnes. Dla mnie cała ta otoczka fabularna Kolosa, to tylko część niesamowitej atmosfery, którą buduje cały świat gry, tajemnicze, ale jakże piękne ruiny będące same w sobie dziełami sztuki, czy świadomość, że na końcu mostu czeka wyjście, którego nie można sforsować, bo bohatera do Zakazanych Ziemi spycha dziwny, nieznany wiatr. Ciężko mi nie kochać tej gry, a skończyłem ją już naprawdę kilka razy.

Gulash: To prawda. I to jest prawdziwe piękno kapitalnego designu gry video. Autorzy zostawili masę haczyków na graczy, którzy niedługo rozbiją w Shadow of the Colossus dosłownie wszystkie kamienie i całą świątynię, czy to przy pomocy paznokci Wanderera, czy choćby kodów dla Action Replaya lub jakiegoś innego wynalazku. Gorzej, gdy okaże się, że na szczycie schodów zamiast portalu do rozmowy z Bogiem nie ma nic. Na razie jednak wypada przyznać, że Shadow of the Colossus jest jednym z najwspanialszych interaktywnych przeżyć, jakie dostarczyły nam gry video przez te kilka ładnych lat. ■ ■

W *Boskiej Komedii* Dante Alighieri przedstawia Nimroda jako giganta (!), który jest jednym ze strażników studni (!) zawierającej Dziewiąty Krąg Piekła. Po tym wszystkim mogę tylko powiedzieć: szacun dla twórców tej gry, skoro ich nawiązania sięgają aż tak daleko, a jednocześnie wcale nie są takie łatwe do znalezienia i oczywiste.

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

JEDNA KONSOLA, TRZY FIRMY

Kiedy w 1991 roku Trip Hawkins opuszczał pokład Electronic Arts i budował podwaliny pod 3DO Company, nie wiedział jeszcze, że dwa lata później konsola jego firmy stanie do walki o miano najlepszego sprzętu do gier video. Pełna nazwa 32-bitowej konsoli z obozu Tripa Hawkinsa brzmiała „3DO Interactive Multiplayer", zaś jej produkcją zajęła się nie jedna, a trzy niezależne firmy. To trochę niespotykane, ale koncerny, które wykupiły licencję na budowę 3DO (Panasonic, Sanyo i Goldstar) miały pełną dowolność w projektowaniu wyglądu konsoli. Wytyczne odnośnie podzespołów oraz wszystkie instrukcje montażowe pochodziły oczywiście od 3DO Company (a dokładniej – z wewnętrznego działu firmy New Technology Group), jednak koncepcje na temat wyglądu platform były już w pełni samodzielne. W związku z powyższym, miano 3DO Interactive Multiplayer nie dotyczy jednej, a trzech konsol, niezależnie od tego, w której firmie zostały one zmontowane. Trzeba jednocześnie przyznać, że pomysł był dosyć oryginalny. 3DO Company dawało licencję na sprzęt, zaś produkcję, marketing i sprzedaż wzięły na siebie trzy niezależne firmy. W opinii większości retro-graczy, najładniejsze i najbardziej stylowe urządzenie zaprojektował Panasonic, najsłabiej zaś prezentował się produkt Sanyo, który przypominał najzwyklejszy na świecie odtwarzacz video.

Pomijając wygląd konsol, wszystkie trzy jednostki wyposażono we wspólne, bardzo mocne (jak na rok 1993) podzespoły. Sercem 3DO był mocarny procesor RISC ARM60 tykający z prędkością 12.5 MHz. To bardzo dużo zważywszy na fakt, że konkurencyjne Super Nintendo (3.58 MHz), czy Sega Mega Drive (7.67 MHz) dalekie były od osiągnięcia tego poziomu. Ale to nie wszystko, co oferowało 3DO. Wewnątrz 32-bitowej konsoli zalegał dodatkowo niezależny, 16-bitowy procesor DSP do przetwarzania dźwięku, dwa koprocesory graficzne oferujące niespotykane dotąd efekty (skalowanie, obracanie obiektów 3D, 16-bitowe mapowanie tekstur, przezroczystość obiektów, luminacje, zaawansowane cieniowanie), a także absolutna nowość w postaci napędu CD-ROM o podwójnej prędkości. Natomiast tym, czego nie miała dotąd żadna inna konsola, była wewnętrzna karta MPEG dekodująca obraz video. I fajnie.

Problem w tym, że tak duże zagęszczenie nowoczesnych technologii w jednym (bądź co bądź) urządzeniu niesamowicie podbijało jego cenę. Prawda jest taka, że na początku lat dziewięćdziesiątych ceny hardware'u były potwornie wysokie, a koszt zakupu 3DO dobił blisko siedmiuset (700!) dolarów. Drogo jak diabli, ale 3DO było pierwszym 32-bitowym urządzeniem dostępnym na szeroką skalę. Potwornie silne podzespoły, którymi szczycił się Interactive Multiplayer niespecjalnie przemawiały jednak do kupujących. Gracze nadal woleli przeznaczyć 120 dolarów na SNESa lub Mega Drive, które co prawda były od 3DO słabsze, ale proponowały potężniejsze i sprawdzone biblioteki gier. Inna sprawa, że na palcach jednej ręki policzyć można programistów, którzy potrafili wycisnąć z wnętrzności Interactive Multiplayera ostatnie soki. Jak słusznie się domyślacie, 3DO było jeszcze jedną z tych mocarnych konsol, których potencjał nigdy nie został w stu procentach odkryty przed światem. Dziwnym zatem nie jest, że sprzęt znalazł odzew jedynie w małych, niszowych wręcz grupkach graczy, którzy posiadali na zbyciu ogromne ilości zielonych banknotów. Konsola nie miała szans, aby wbić się na masowy rynek, nawet pomimo kilku drobnych obniżek cen.

Najbardziej druzgoczący dla 3DO okazał się rok 1995, a więc czas w którym cała elektroniczna branża zdała sobie sprawę, że pora już na erę 32-bitów. Dosłownie znikąd pojawiła się nakładka 32X od Segi, zaraz za nią 32-bitowy Saturn, Sony wystawiło do walki konsolę PlayStation, zaś Nintendo zaatakowało wszystkich projektem N64. W tym momencie na wierzch wyszły dwie nieprzyjemne dla 3DO Company rzeczy. Po pierwsze, firma nie mogła konkurować z rywalami ceną urządzenia – bebechy konsoli w dalszym ciągu należały do najdroższych na rynku. Po drugie zaś, systemy, które produkował Panasonic, Goldstar i Sanyo były już zbyt przestarzałe, aby równać się z potęgą nowych, 32-bitowych potworków od Sony i Segi.

Na początku 1995 roku 3DO Company podjęło ostatnią próbę ratowania swej konsoli. Aby podnieść jej konkurencyjność firma zaczęła agresywnie promować moduł M2, czyli nakładkę, która w przyszłości zmodernizować miała system do aktualnie obowiązujących standardów. M2, znane też jako Mark Two Accelerator, reklamowano jako prawdziwego demona szybkości, którego moc deklasuje osiągi PSXa, Saturna, a także wszystkiego, czym pochwaliło się Nintendo. Niestety, mimo iż fani 3DO z przejęciem czekali na obiecany dopalacz, zabawka nigdy nie ujrzała światła dziennego. To dziwne, gdyż firma wpompowała naprawdę dużo czasu i pieniędzy, aby sprawę przystawki odpowiednio nagłośnić. Pomijając jednak fakt, że pod koniec 1996 roku konsola była zbyt stara i ciągle zbyt droga, aby konkurować z innymi platformami, trzeba uczciwie przyznać, że miała na swoim koncie pokaźną i ciekawą bibliotekę gier.

Doświadczenie, jakie 3DO Company zdobyło podczas supportowania Interactive Multiplayer sprawiło, że po spektakularnej porażce konsoli firma skupiła się już wyłącznie na wydawaniu gier. Korporacja bardzo szybko weszła w posiadanie tak gorących licencji, jak Heroes of Might and Magic i Army Men. Należy jednak zauważyć, że na 3DO powstały gry, których kontynuacje wychodzą aż po czasy obecne. I tym samym wiecie już, gdzie narodził się pierwszy Need for Speed, pierwsza FIFA, a także która konsola jako pierwsza doczekała się perfekcyjnej konwersji Super Street Fighter II Turbo z automatów. Na bok jednak zasługi, gdyż pod koniec 1996 roku ani Sanyo, ani Goldstar, ani Panasonic nie chciało mieć z 3DO nic wspólnego. I od razu zrobiło się tak jakoś smutniej...

TECHNIKALIA

Procesor: 32-bitowy RISC (ARM60) firmy Advanced RISC Machines | Zegar: 12.5 MHz (odpowiednik Motoroli 68030) | Pamięć: 2 MB RAM, 1 MB Video RAM | Grafika: dwa koprocesory taktowane zegarem 25 MHz (9 mln pikseli na sekundę) | Maksymalna rozdzielczość: 640 x 480 | Paleta kolorów: 24-bitowy True Color – 16,7 mln barw | Dźwięk: 16-bitowy, 32 kanały stereo, pełne wsparcie dla Dolby Surround Sound, DSP | Pojemność nośnika CD: 500MB

KUPUJESZ?

Zdziwicie się. 3DO, podobnie jak Atari Jaguar, Neo Geo i 32X to sprzęt potwornie trudny do upolowania. Zdarzają się wyjątki – na polskiej aukcji internetowej konsola zadebiutowała na moment w cenie 50 złotych, co jak przyznacie, nie jest wydatkiem rujnującym domowy budżet. Przenieśmy się jednak na aukcje zagraniczne. Tam systemów 3DO nie brakuje, a konsolka schodzi średnio po dwadzieścia dolarów – no, chyba że interesują Was zestawy sprzedawane wraz z grami – wówczas cena ostro skacze w górę. Aha, najbardziej popularnym modelem konsoli jest ten wyprodukowany przez firmę Panasonic. Nieco trudniej namierzyć Goldstara, zaś „magnetowidy" Sanyo pochowały się tak, że trudno je upolować. Z grami również nie powinno być problemu. Dobrzy bracia zza oceanu życzą sobie za nie średnio 10 dolarów, choć trudno znaleźć jest pojedyncze egzemplarze. Pakiety składające się z konsoli 3DO i trzydziestu najlepszych gier spychane są średnio po 300 dolarów.

MARK TWO ACCELERATOR

Płyta arcade Konami, zbudowana na chipsecie M2

Ach, M2... legenda, która nigdy nie stała się prawdą. Na długie miesiące przed wprowadzeniem sprzętu do sprzedaży, 3DO wzięło się za agresywną i przez to bardzo widoczną kampanię reklamową, której celem było nagłośnienie urządzenia wśród graczy. A parametry gadżetu były naprawdę konkretne. Podzespoły M2 składać się miały z 64-bitowych komponentów, zaś serce przystawki to piekielnie mocny procesor IBM PowerPC 602 przeliczający milion polygonów na sekundę i swobodnie operujący takimi efektami, jak cieniowanie Gourauda, mapowanie tekstur, czy mip-mapping. Przepustowość szyny głównej w M2 oszacowano średnio na 528 MB/s i gdyby tylko taki potwór ujrzał światło dzienne, z pewnością byłby konsolą silniejszą niż PSX. W końcu 6 MB pamięci RAM to w 1995 roku było aż nadto, aby tworzyć porządne, trójwymiarowe gry video. Cena przystawki nie zapowiadała się już tak fajnie – w końcu nie każdego stać, aby od ręki zapłacić 300 dolarów za samo tylko rozszerzenie. Wraz z kosztem zakupu nowej konsoli dawało to okrągły tysiąc dolarów. A podobno to PlayStation 3 będzie drogie... Koniec końców, projekt M2 w roli domowej konsoli do gier spalił na panewce, choć technologia oparta na Mark Two Accelerator zdołała przedostać się do salonów gier.

A W TO GRALIŚMY

3DO Interactive Multiplayer dał początek całej masie gier, których kontynuacje śledzimy do dziś!

SUPER STREET FIGHTER II TURBO – 3DO to pierwsza na tyle potężna konsola, aby Capcom bez trudu skonwertował na nią absolutny mega przebój – Super Street Fighter II Turbo. Rządziły przede wszystkim nowe postacie – pozowany na Bruce'a Lee Fei Long, Indianin T.Hawk, wesoły Dee Jay oraz słodka Cammy, dla której nigdy nie wymyślono nawet skrawka fabuły. Dopisek „Turbo" to znak, że tytuł został maksymalnie podkręcony i nie chodzi jedynie o nowe intro, ścieżkę dźwiękową, czy indywidualne zakończenia dla każdej postaci. Poprawione animacje, tuziny ciosów i nowy dla tej serii Atract Mode przywiązały do 32-bitowej konsoli rzesze maniaków mordobić 2D. W tym nas!

ALONE IN THE DARK – Jeśli był kiedyś taki okres, że gry potrafiły solidnie przestraszyć, to czołówkę na pewno otwierał Alone in the Dark. Akcja gry śledziła losy prywatnego detektywa, który po przybyciu do nawiedzonego domu rozpoczynał dramatyczną walkę o życie. Edward nie miał w plecaku wielkiego M16 i nie potrafił własnymi siłami powalić na ziemię stada wściekłych wilkołaków. Jedyne co tak naprawdę mógł, to ryglować drzwi i zastaniać okna ciężkimi meblami, aby żadna kreatura nie nadepnęła mu na odcisk. Nie da się ukryć, że francuski Alone in the Dark to solidny fundament pod serię Resident Evil. Koniecznie obejrzyjcie też film Uwe Bolla...

ROAD RASH – Road Rash to krótki, choć widowiskowy występ Electronic Arts na polu wyścigów motocyklowych. To prawda, że ta sama gra pojawiła się wcześniej na 16-bitowych platformach, jednak dopiero to, co EA pokazało na 3DO, zaserwowało graczom solidny cios między oczy. Porażająca (jak na początek lat dziewięćdziesiątych) była grafika Road Rash – motory i sylwetki siedzących na nich ziomków powodowały regularne opady szczęk. Dodajcie do tego idealnie czysty dźwięk w jakości CD i maksymalnie dynamiczną akcję, a zrozumiecie, że Road Rash był jedną z nielicznych gier, które wyciskały z 32-bitów konsoli ostatnie soki. Szkoda, że seria Road Rash nigdy nie rozwinęła się tak, jak NFS...

GEX – Winę za brak platformówek 2D na 3DO ponoszą... trendy. Developerzy albo przepisywali na 3DO gry bezpośrednio z PC (a tam temat zręcznościówek był zamknięty), albo eksperymentowali z zupełnie nowymi gatunkami (The Horde). Bardzo miłym posunięciem ze strony Crystal Dynamics był Gex - pierwsza klasyczna platformówka na tę konsolę. Jaszczurka z długaśnym jęzorem została wciągnięta do telewizora, a jej zadaniem było przedostanie się przez pięć olbrzymich światów. Gex podróżował przez plany filmowych horrorów, chińskich mordobić i wesołych kreskówek, gdzie zbierał przedmioty i tłukł przeciwników. Poza świetną oprawą A/V, znakomicie dobrany humor zapewnił Gexowi pięć minut sławy.

THE HORDE – Młody Chauncey wyszedł na prawdziwego bohatera, kiedy uratował króla przed zakrztuszeniem się na śmierć. W nagrodę władca oddał mu spory kawałek ziemi, który młodzik mógł zagospodarować wedle własnej woli. Chauncey wpadł na pomysł zbudowania miasta, ale od tego momentu należy mu się pomoc ze strony grającego. Ziemie, które objął chłopaczyna, regularnie najeżdżane są przez hordy bestii. Tak więc poza rozwijaniem miasta, trzeba skupić się na chronieniu terenu przed inwazjami. Na tym nie koniec, bo oto pojawia się pan Kronus Maelor – poborca podatkowy. Facet potrafi być gorszy niż cała horda, a przekonacie się o tym w momencie, kiedy nie zapłacicie żądanej przez niego kwoty. Co za gra!

STAR WARS: REBEL ASSAULT – pierwszy tytuł, który LucasArts zdecydowało się wydać na krążku CD-ROM, dzięki czemu mieliśmy okazję zobaczyć w grach video reżyserowane wstawki filmowe, animacje 3D i usłyszeć wysokiej jakości dźwięk. Akcja Star Wars: Rebel Assault toczy się równolegle do wydarzeń z czwartej części Gwiezdnych Wojen. Zamiast jednak opierać się na filmowym scenariuszu, proponuje coś w rodzaju alternatywnej historii. Poznacie w niej losy młodego chłopaka o ksywce Rookie One (a może to imię?), który przyłącza się do Rebeliantów, aby walczyć z Imperium. Pod względem oprawy i prezentacji, nic nie miało prawa równać się z Rebel Assault! Zbyt dużo wpompowano w nie pieniędzy!

DOKUP AKCESORIA

3DO GAME GUN. Dziwna sprawa z tymi kolorami pistoletów do konsol. Z jednej strony wiadomo – spluwa nie może wyglądać jak oryginał, bo amerykańskie dzieciaczki pójdą z nimi do sklepów i odbiorą sprzedawcom wszystko, co Ci drudzy zarobili. Z drugiej strony, paleta jaskrawych kolorów nie zamyka się przecież wyłącznie na jasno pomarańczowej barwie, a tą producenci gadżetów umiłowali sobie najbardziej! Fakt, LightGun dostarczony przez firmę American Laser Games wyglądał może jak prawdziwe magnum (lekki też nie był), ale dosłownie zabijał go ten nieszczęsny kolorek. I choć ze swojej roli wywiązywał się znakomicie, a problemów z kalibracją nie było żadnych, autorzy powinni poprawić dwie rzeczy. Powiedzmy tylko, że plastik użyty do budowy gadżetu nie był pierwszej jakości, a zbyt mały przycisk „Start" potrafił być zmorą dla panów z dłońmi jak bochenki chleba.

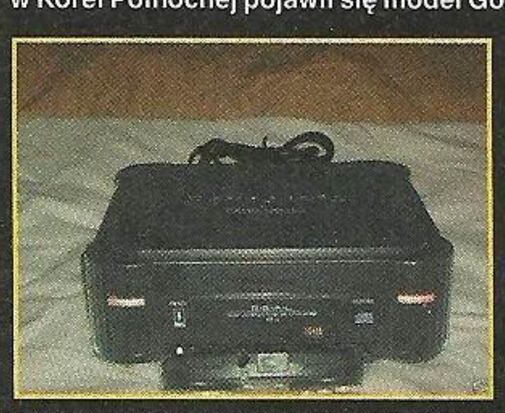
3DO JOYPAD. W tym miejscu mała ciekawostka. 3DO Interactive Multiplayer to (wbrew nazwie) prawdopodobnie pierwsza i ostatnia konsola na świecie, z jednym tylko wejściem na joypada! Żeby wyzwać kumpla na pojedynek w Street Fighterа lub udowodnić mu, kto jest lepszy w Need for Speed, trzeba było użyć podstępu. A więc po prostu kupić przejściówkę na dwa pady. Po rozum do głowy poszli producenci i sami zaczęli budować joypady z dodatkowymi wyjściami na kolejne pady. Tak więc aby grać w multiplayerze należało uformować coś w rodzaju łańcuszka. A na koniec kolejna ciekawostka. Firmy Sanyo, Panasonic i Goldstar zaprojektowały trzy odmienne wersje padów do 3DO. I ponownie, konstrukcje Panasonica uznane zostały za najładniejsze z nich.

3DO MOUSE. Podobnie jak w przypadku Segi Mega Drive – konsolowa mysz na niewiele zdała się właścicielom systemu 3DO. Prawdę powiedziawszy, wiemy jedynie o trzech tytułach, które wykorzystywały dodatkowy gadżet. Wśród nich znalazło się oczywiście Lemmings, logiczna gra Shanghai Triple-Threat oraz strzelanka Crime Patrol, w której myszy używało się zamiennie z Game Gunem.

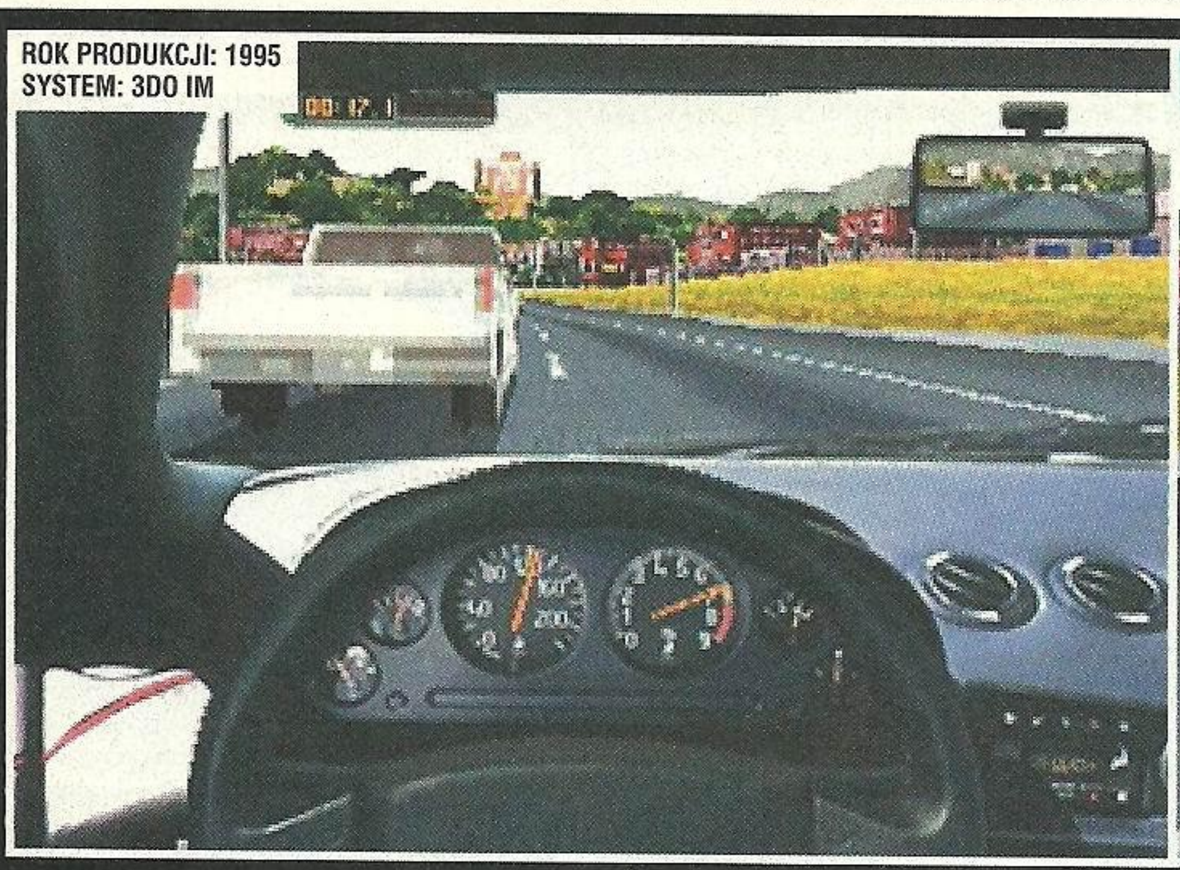
3DO CH-FLIGHTSTICK PRO. Takie zabawki zawsze będą graczom potrzebne. Analogowy joystick do 3DO, w przeciwieństwie do podobnych mu wynalazków z 16-bitowych platform, nie został tym razem zaniedbany przez producentów gier. Wiecie już, że część developerów traktowała 32-bitową konsolę jako dobre urządzenie do przenoszenia gier z PC. Dzięki temu na 3DO zawitały takie klasyki jak Wing Commander 3: Heart of the Tiger, Blade Force, Flying Nightmares, Need for Speed, czy Super Wing Commander – oczywiście wszystkie one proponowały pełne wsparcie dla CH Flightstick Pro.

5 TWARZY 3DO

Sprytnym ruchem firmy 3DO było sprzedawanie licencji na konsolę i tym samym przerzucenie ciężaru produkcji, marketingu i dystrybucji na inne koncerny. Efektem takiej polityki było pięć zróżnicowanych wyglądem urządzeń oraz karta graficzna do PC umożliwiająca odpalanie gier z 32-bitowego systemu. Pierwszą konsolą z (jak się okazuje) licznej rodziny 3DO była FZ-1 R.E.A.L. 3DO Interactive Multiplayer firmy Panasonic. System zadebiutował na całym świecie, a jego cena wyjściowa sięgnęła 699 dolarów! Koszt zakupu konsoli był na tyle wysoki, że producent rozważył pewne cięcia i obniżki. W konsekwencji tego do sklepów trafił model Panasonic FZ-10 R.E.A.L. 3DO Interactive Multiplayer, mniejsza i tańsza wersja FZ-1. Przerzucenie ciężaru produkcji na trzech niezależnych producentów miało jednak swoje minusy. Oto do sprzedaży trafił model Goldstar 3DO Interactive Multiplayer, który nie tylko różnił się wyglądem od serii Panasonica, ale... wczesne egzemplarze konsoli nie odpalały kilku z dostępnych gier! Błąd szybko naprawiono, ale niesmak klientów jednak pozostał. Pytacie o rzadkie modele konsoli? Służę uprzejmie. Tylko w Korei Północnej pojawił się model Goldstar 3DO ALIVE II, zaś kilku japońskich klientów miało okazję zaopatrzyć się w Sanyo TRY 3DO Interactive Multiplayer. Dwie ostatnie konsole to prawdziwe rarytasy dla kolekcjonerów, a ich zdobycie graniczy z czymś więcej niż cudem. Listę licencji 3DO zamyka karta Creative 3DO BLASTER – PC, którą sprzedawano wraz ze specjalnym joypadem i napędem CD-ROM o podwójnej prędkości. Po podpięciu kilku kabli i przebrnięciu przez proces instalacji, każdy kloniarz mógł cieszyć się grami z 32-bitowej konsoli.



ROK PRODUKCJI: 1995
SYSTEM: 3DO IM



NEED FOR SPEED

OFICJALNY TYTUŁ PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY TO „ROAD AND TRACK PRESENTS: THE NEED FOR SPEED". ZDZIWIENI? OKAZUJE SIĘ, ŻE W KONSULTACJACH ODNOŚNIE SAMOCHODÓW DO GRY UCZESTNICZYLI REDAKTORZY Z POPULARNEGO MAGAZYNU MOTORYZACYJNEGO.

▶▶ Jeden fakt odnośnie 3DO jest niepodważalny. Konsola nie umarła z powodu braku dobrych gier, bo tych zawsze miała pod dostatkiem. Nigdy nie brakowało wyścigów, tytułów sportowych, przygodówek, symulatorów, ani mordobić 2D. Gwoździem do trumny systemu okazała się ogromna cena, która w szczytowej formie sięgała nawet ośmiuset dolarów! Słono, nawet jak na amerykańskie zarobki. Pomijając jednak ten smutny fakt, należy pamiętać, że 3DO było platformą, która dała początek wielu popularnym seriom gier. Mówisz 3DO, myślisz FIFA, Road Rash oraz... Need for Speed! Nawet nie macie pojęcia, czym dla tysięcy miłośników motoryzacji był pierwszy wyścigowy tytuł od Electronic Arts. Momentami, aż łezka się w oku kręci...

Wydany w 1995 roku Need for Speed (to już jedenaście lat!) był pierwszym tytułem z licencją na sportowe auta. Pierwszy raz w historii gier samochodowych można było zasiąść za kierownicą takich potworów, jak Lamborghini Diablo, Acura NSX, Porsche 911, czy Chevrolet Corvette i pognać nimi wzdłuż amerykańskich autostrad. Jasne, wcześniej pojawiały się już gry oparte na licencjach Jaguara, czy Ferrari, ale takiego spiętrzenia markowych producentów pod jednym dachem jeszcze nie widzieliśmy!

Oddział pracujący przy Need for Speed dokładnie wiedział, co musi znaleźć się w ich grze, aby zmotoryzowani gracze oddali jej kilka tygodni z życiorysów. Wirtualne auta odwzorowano z ogromną starannością, zaś ekipa odpowiedzialna za dźwięk zadbała o prawdziwe i mocno pompujące adrenalinę odgłosy silników. Na tym nie koniec atrakcji. Każdy wyścig można było śledzić albo zza samochodu (podziwiając sylwetkę pojazdu) albo z kabiny i delektować się wówczas świetnie odwzorowanym kokpitem. Jaka szkoda, że autorzy Need for Speed raz na zawsze odpuścili sobie manierę umieszczania w kolejnych grach wnętrz pojazdów. Może w przyszłości... Aha, warto przypomnieć, że oficjalny tytuł pierwszej części gry to Road & Track Presents: The Need for Speed. Zdziwieni? Okazuje się, że w konsultacjach odnośnie samochodów do gry uczestniczyli ludzie z popularnego, amerykańskiego magazynu motoryzacyjnego i to głównie dzięki ich opiniom mieliśmy okazję poszaleć wirtualnym Diablosem, Corvettą, Viperem, i „dziewięćset jedenastką". Szacun.

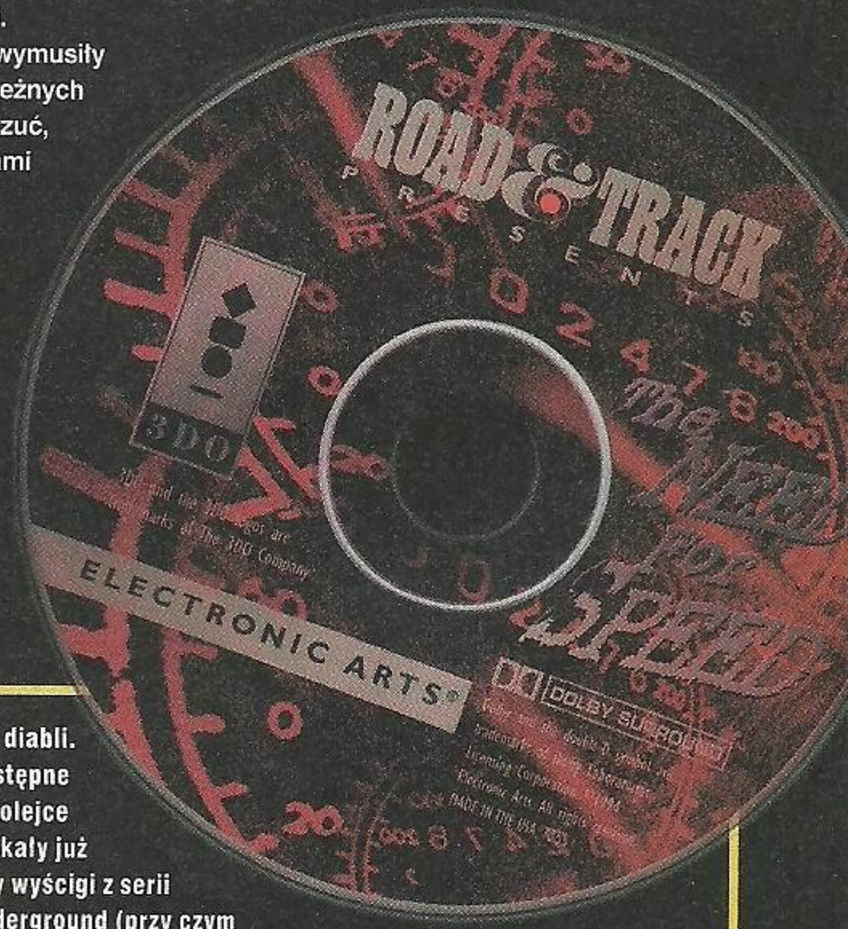
Raz jeszcze należy podkreślić, że w momencie debiutu Need For Speed nie miał absolutnie żadnej konkurencji pod względem wykonania. Świetne modele samochodów, kapitalne tekstury i niespotykana nigdzie indziej technika cieniowania sprawiały, że wizualnie NFS przypominał bardziej film, niż grę. Do pełnej radości zabrakło jednak płynnej animacji. To nie żart – rozumiem, że jedenaście lat temu wymagania odnośnie jakości gier nie były zbyt wysokie, ale dwadzieścia klatek na sekundę w Need For Speed utrudniało precyzyjne sterowanie i manewry. Choć kosmicznej jakości grafika i brak jakiegokolwiek dorysowywania się tła warte były takiego poświęcenia.

Need for Speed zdecydowanie nie był grą długą. Na ochotników czekały raptem trzy lokacje (góry, miasto i wybrzeże), a wśród nich – dziewięć wyścigów. To niewiele. Z czasem do sprzedaży trafiła specjalna edycja gry (Need for Speed: Special Edition), która proponowała trzy dodatkowe kursy – Dusty Spring, Autumn Valley oraz Vertigo Bridge. Oczywiście nie zmienia to faktu, że pierwszy NFS był krótki. Śliczny i bardzo grywalny, ale krótki.

Zróżnicowane modele pojazdów wymusiły na autorach gry opracowanie niezależnych modeli jazdy. Wyraźnie dało się odczuć, że Need For Speed zrywa z wyścigami zręcznościowymi i idzie w kierunku symulacji. Najmniejszy błąd za kierownicą powodował, że auta wpadały w poślig i bezradnie stawały w poprzek jezdni. Tym samym Electronic Arts mocno zdziwiło graczy przyzwyczajonych do szalonych automatów Segi. Need for Speed zdecydowanie nie był kolejnym Outrunem.

Sukces pierwszej części gry okazał się na tyle wielki, że Electronic Arts bez wahania skonwertowało ją na pozostałe platformy do gier. W krótkim czasie Need for Speed hulał na PlayStation, Saturnie oraz PC. Ciężko obecnie ukryć, że marka Need for Speed jest jedną z kluczowych dla EA, a na kolejne wyścigi z tej serii jesteśmy po prostu skazani.

Matt ■■



SZESNAŚCIE RAZY NEED FOR SPEED

Liczyliście kiedyś wszystkie części Need for Speed? Można doznać lekkiego szoku, kiedy okazuje się, że Electronic Arts nastukało równo szesnaście odsłon tej gry. Zaczęło się bardzo niewinnie – Road & Track Presents: The Need for Speed był pierwszym wyścigiem na 3DO, który z miejsca rozwalił wszelkie wskaźniki popularności. Dalej natomiast poszło jak z płatka. Need for Speed Special Edition uzupełniał kochaną przez wszystkich grę o trzy nowe trasy, zaś Need for Speed 2 proponował rozgrywkę na jeszcze wyższym poziomie. Nawet pierwsza i druga część V-Rally nosiły przedrostek Need for Speed, ale o tym już wiecie. W 1997 roku Need for Speed 2 doczekał się oczywiście wersji Special Edition (a jakże), zaś rok później Elektronicy uderzyli z NFS: Hot Pursuit. Końcówka dwudziestego wieku przyniosła nam takie części, jak NFS: High Stakes oraz NFS: Porshe Unleashed – w opinii większości z nas, były to jedne z najciekawszych odsłon serii. A teraz niespodzianka. Słyszeliście o pecetowym Need for Speed: Motor City Online? W 2001 roku EA wpadło na pomysł zbudowania wielkiej internetowej społeczności miłośników NFS, którzy dzień i noc mogliby ścigać się ze sobą w sieci. Fajny pomysł – być może w przyszłości EA przeniesie go także na konsole. Resztę NFS-historii na pewno znacie. Hot Pursuit II z 2002 roku uzmysłowił graczom, że pościgi z wirtualną policją w roli głównej miodne są jak diabli. Następne w kolejce czekały już trzy wyścigi z serii Underground (przy czym NFS: Underground Rivals ukazało się wyłącznie na PlayStation Portable), zaś uwieńczeniem taśmociągu były Need for Speed: Most Wanted oraz NFS: 5-0-1 na PSP. Sporo, prawda? Jeśli lubicie tę serię, a nie mieliście okazji ukończyć wszystkich jej części – spieszcie się. Na horyzoncie coraz głośniej warczy Need for Speed: Underground 3!

HARDCORE

GDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ

Zastanawialiście się kiedyś jak daleko sięga miłość graczy do swojego hobby? Jak daleko posunie się gracz, by udowodnić swoje przywiązanie do ulubionego tytułu? Co jeszcze może zrobić człowiek, by wybić się ponad przeciętność? Dziś w Hardkorze coś specjalnego, danie pierwsza klasa, rarytas jakich mało... Cosplay.

Każdy pewnie pomyślał choć raz w życiu o tym, by wcielić się w swojego ulubionego bohatera gier konsolowych. Nosić takie fachowe blachy jak Snejk, płaszcz jak Sephiroth, zbroję jak Master Chief, czy obcisły kombinezonik jak Joanna z Perfect Dark. Są wśród nas tacy, którzy na myślach nie poprzestają, co więcej, poświęcają godziny siedząc przy maszynach do szycia i kompletując elementy strojów swoich bohaterów. Widzieliście ich nie raz, przewijają się czasami na zdjęciach z wystaw, pojawiają się na zlotach, konwentach i imprezach branżowych. To właśnie cosplayowcy. Przebierańcy, którzy świetnie się bawią i jednocześnie straszą obywateli miast, w których się spotykają.

Zanim konkretnie zacznę opisywać zjawisko, jakim jest cosplay, warto wytłumaczyć pokrótce skąd się toto wzięło.

▶ KORZENIE

Jeśli coś jest dziwne i niespotykane, to istnieje duża szansa, że Japończycy mają z tym coś wspólnego. Nie inaczej jest z cosplayem. Choć powstał stosunkowo niedawno, to już wpisał się w kulturę nowożytnej Japonii. Jego rozkwit przypada na rok 1998, kiedy to nastąpił prawdziwy wybuch cosplayowego szaleństwa w Tokio i innych dużych miastach Japonii. Oczywiście samo zjawisko istnieje już o wiele dłużej i związane jest nie tylko z grami, ale i z anime, mangą, postaciami historycznymi i książkowymi. Nazwa ta wywodzi się od angielskich słów „costume" i „play", odpowiednikiem których jest japońskie określenie „kosupure". Określa ono zwyczaj przebierania się i wcielania w postaci świata fikcyjnego, bohaterów filmów animowanych, komiksów i gier video.

Japonia jest mekką cosplayu, stał się on już tak naturalnym i integralnym elementem kultury, że nikogo nie dziwi grupka nastolatków spacerująca po ulicy w strojach z anime Naruto, czy serii Dead or Alive. W tokijskiej dzielnicy Akihabara istnieje całe zatrzęsienie kafejek i klubów cosplayowych, można tam natknąć się na kelnerów i kelnerki poprzebieranych za znane postaci japońskiej popkultury. Obsługa i goście świetnie się przy tym bawią, wiec takie lokale są bardzo popularne w stolicy Japonii. Najsłynniejszym miejscem, które kojarzy się z tym hobby, jest słynny most Harajuku. Przechodząc nim możemy natknąć się na eksponujących swoje talenty młodych ludzi przebranych w najróżniejsze stroje. Jest to miejsce, w którym spotykają się właśnie cosplayowcy. Dla młodzieży japońskiej nie ma nic niezwykłego w spotykaniu się na specjalnych imprezach, których punktem centralnym jest przebieranie się za bohaterów gier video. To po prostu już zakorzeniło się tak trwale w kulturze, że nie może nikogo zdziwić.

Cosplay zachodni różni się od japońskiego, wyrósł on głównie z fascynacji filmami S-F, a kształtował się przede wszystkim na konwentach poświęconych fantastyce. Dużą rolę odegrały tu dwie wielkie studnie kulturowe, czyli Star Wars i Star Trek, od nich się wszystko zaczęło.

Tak wiec można powiedzieć, że tradycja przebierania się za bohaterów seriali telewizyjnych, komiksów, gier i filmów animowanych w każdym regionie rozwijała się własnym torem.

▶ KIM JESTEM?

Cosplay to przede wszystkim czysta zabawa, nikt nie robi z tego filozofii życia. Zmęczony pracą informatyk, czy prawnik, przebiera się po prostu za Snejka i uderza w publikę ze swoim nowym imagem (oczywiście po pracy). Niemniej poziom zaangażowania jest wielki. Nawet nie wiecie, ile taki cosplayowiec się namęczy, żeby wyskoczyć na scenę z mieczem wielkości deski surfingowej. Każdy kombinuje po swojemu. Jedni są bardziej, inni mniej zaradni, za to wszystkich cechuje niesamowita odwaga i śmiałość. W końcu to zabawa.

Nie chodzi już tylko o samo przebieranie się, bowiem, jak sama nazwa wskazuje, bardzo często obok stroju i makijażu (choćby tona żelu na włosy) przygotowywane są i odgrywane krótkie scenki z gier. Ma to w sobie coś z teatralnego przedstawienia jednej lub więcej osób. Ulubiona scena, kadr z gry, poza z artów i plakatów, to wystarczy graczom, by pokazać, na co ich stać. Często też samo naśladowanie ruchów, mimiki, nawyków, sposobu mówienia bohatera gry, jest swoistym substytutem przedstawienia.

Popularne stały się też konkursy identyfikacyjne. „Powiedz kim jestem", bardzo często zadawane pytanie, które w większości przypadków jest banalnie proste, bowiem już z daleka można rozpoznać, kogo udaje cosplayowiec. Niemniej, czasami ciężko nawet określić płeć pierwowzoru, a pomysłowość i wyobraźnia graczy nie ma granic, dlatego „to coś" może być równie dobrze Yuną jak i Cactuarem, jeśli wiecie, o'co mi chodzi.

▶ ORGANIZACJA I ZAANGAŻOWANIE

Wystarczy wyciąć z papieru jedno skrzydło i założyć mopa na głowę, by poczuć się jak Sephiroth, przy odrobinie szczęścia i silnej perswazji może nawet uda się nam kogoś przekonać do tego, że jesteśmy właśnie TYM Sephirothem, ale większości to nie wystarcza. Jak hardcore to hardcore. Gracze potrafią zaskoczyć nawet samych siebie i dotyczy to każdego aspektu własnego wyglądu. Czego się nie zrobi, by włosy stały właśnie tak sztywno jak Paulowi z Tekkena, ile to się człowiek nie napracuje, żeby uszy wyglądały dokładnie jak u Linka. Jeszcze trudniej jest „zrobić sobie" takie ubranie i klamoty, jakie mają co poniektórzy bohaterowie gier video. Zwłaszcza tych pokręconych japońskich gier, gdzie postaci walczą mieczami długości kilku metrów, gitarami elektrycznymi, czy też trumnami na wielkich łańcuchach. I wiecie co? Gracze naprawdę sobie takie sprzęty robią. Skórzane ubrania, welony, suknie, paciorki, łańcuszki i co tylko potrafią wcisnąć do gier designerzy. W zależności od środków wypada to różnie. Raz jest zadziwiająco dobrze, innym razem wprost tragicznie. Nie ma to jednak znaczenia, liczy się po prostu czysty „fun".

Dla bogatszych i leniwych istnieją specjalne sklepy, które specjalizują się w wytwarzaniu wysokiej jakości strojów tego typu. Można kupić sobie gotowe zestawy, fachowo i dokładnie wykonane, bliskie ideałowi, z najlepszych materiałów. Potrzebujecie kurtki dla Squalla, Gunsworda, czy też kimona a la Jin? Nie ma problemu. Wszystko się zrobi, jeśli tylko macie pieniądze. Koszt wyprodukowania takich strojów jest o wiele większy od typowego stroju na bale maskowe, wiec zanim podacie numery kart kredytowych, sprawdźcie dokładnie, czy się opłaca i czy Wasi rodzice nie osiwieją ze zgrozy.

▶ KOLEKTYW, ZABAWA, NAGRODY

Cosplay to zabawa grupująca ludzi o specyficznych upodobaniach, dlatego wiele znajomości, kontaktów i przyjaźni zawiązuje się podczas takich imprez. Bawią się oni w grupie i trudno ich przeoczyć, gdy wychodzą tłumnie na ulice miast. Niecodzienny to widok. Okazją do spotkań są przede wszystkim imprezy okołogrowe, konwenty, targi i wystawy gier, zloty fanów i spotkania przygotowywane głównie z myślą o cosplayu właśnie. Na takich imprezach organizowane są specjalne pokazy i konkursy dla przebierańców. Zazwyczaj zasady i regulaminy takich konkursów są ściśle określone. Ot, trzeba spełniać kryteria określone w kilku punktach, by brać udział w zabawie. Czasem trzeba być tylko cospleyowcem, czasem wymagane jest, by strój był w całości wykonany własnoręcznie, itp.

Trzeba dodać, że cosplay jest silnie połączony z modą i wszystkim, co jej dotyczy. Dlatego fotografia i sesje zdjęciowe są jakby przypisane cosplayowi. Fotografia, zdjęcia i pozowanie to elementy tego hobby. Publikowane zdjęcia, traktowane „poważnie", są często robione przez specjalistów, z dobranym odpowiednio otoczeniem, światłem, kolorystyką itp. Co nie znaczy, że na konwentach i zjazdach nie można sobie zrobić zdjęcia z Xiaou w windzie.

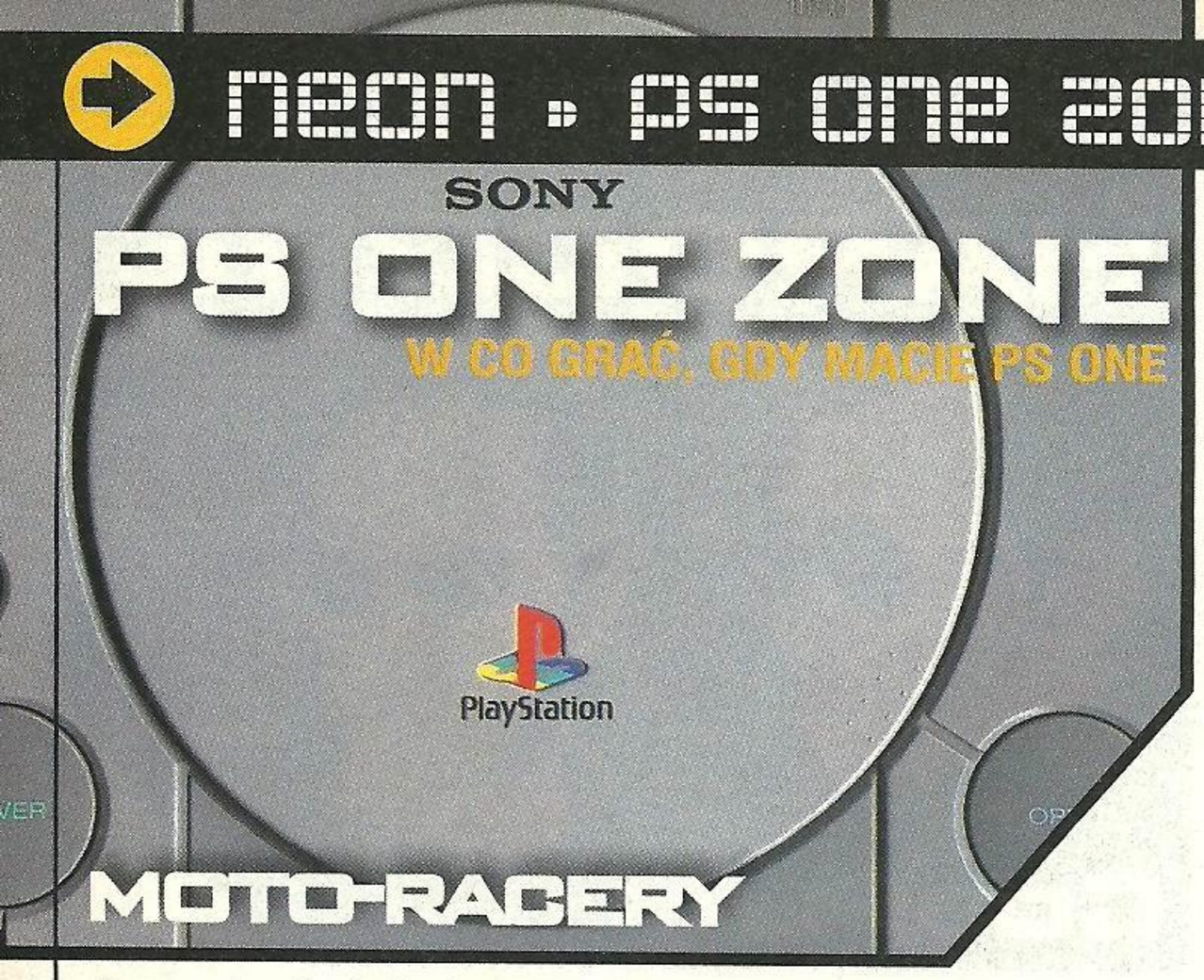
W Polsce również można natknąć się na cosplay. Nie jest to może tak rozwinięte hobby, jak na Zachodzie i w Japonii, ale mimo wszystko, na większych imprezach można spotkać przebierańców. Wystarczy sprawdzić, czy w planie imprezy nie ma przypadkiem konkursu cosplay. Jeśli jest, a macie w domu kimono po dziadku i chęć wcielenia się choćby w Raidena z MK, to atakujcie śmiało.

Powstaje też pytanie, czy to aby nie jest ośmieszanie się? Nie każdy musi być przecież tak ładny jak Kasumi, tak męski jak Dante i tak gibki, jak Taki z Soul Calibura. Niektóre stroje budzą więcej śmiechu niż podziwu, a kreacje w połączeniu z nieciekawą prezencją mogą budzić politowanie. Czy to jednak ważne, co myślą inni, skoro sami się dobrze bawimy? Odpowiedź na to pytanie pozostawiam Wam. Idę wskoczyć w mój mundur Helghasta.

Dagon ■ ■

COSPLAY SZTUKĄ?

Cosplay, jako zjawisko kulturowe został zauważony nie tylko przez graczy. Świat sztuki również zainteresował się tym zjawiskiem jako sposobem wyrażania pewnych idei. Motyw podchwyciła Cao Fei, chińska artystka, która postanowiła wykorzystać cosplay jako element swojego dzieła, wielopoziomowej, potężnej instalacji pełnej manekinów stojących na zielonej wykładzinie. Oczywiście te manekiny i dmuchane zabawki są poprzebierane w postaci ze świata konsumpcyjnej popkultury, bohaterów kreskówek, filmów itp. Na ścianach są wymalowane różne znaki i rysunki konfrontujące rzeczywistość wirtualną ze światem codzienności chińskiego miasta. Przestrzeń dzieli ogromny ekran z projekcją filmu. Postacie w dziwnych strojach pojawiają się na tle szarych wieżowców, odgrywają pojedynki, walki w anonimowej, industrialnej przestrzeni. Dzieło to zatytułowane jest po prostu „COSplay". A może by tak przebrać się za Viewtiful Joe i realizować się artystycznie? Czemu nie?



Po zagraniu w Tourist Trophy na PS2 intensywnie zastanawiam się nad jednym: czy pełna wersja gry ma szanse sięgnąć po tytuł najlepszego konsolowego moto-racera? Z pewnością nie łatwo będzie przebić potencjał serii Moto GP, ale ostateczny wynik rozstrzygnie pełna wersja gry. Tymczasem sprawdźmy, jak w departamencie motocyklowych wyścigów trzymało się pierwsze PlayStation. Bardzo dobrze, to chyba za mało powiedziane... [Matt]

Gry wyścigowe, w których pierwsze skrzypce należały do motocyklistów, zawsze wiązały się z większym wyzwaniem, niż wyścigi samochodowe. Dlaczego? Już tłumaczę. Otóż motocykl znacznie szybciej niż samochód domyka prędkościomierz do trzystu kilometrów na godzinę, a i wchodzenie w zakręty nie wychodzi mu tak łatwo, jak (dajmy na to) ciężkiemu i dozbrojonemu spoilerami Viperowi. Oczywiście można to wszystko wiedzieć, ale i tak nic nie będzie w stanie przygotować Was na szalone tempo, jakie Electronic Arts narzuciło w grze **Moto Racer**. Gra była tak obłędnie szybka, że nie wystarczyło mieć po prostu dobrego refleksu, aby ją przejść. A skądże. Obowiązkiem grającego było wyuczenie się wszystkich tras na pamięć i opanowanie odpowiednich nawyków przy wchodzeniu w poszczególne zakręty. Moto Racer to tak naprawdę dwie gry w jednej. Przed rozpoczęciem zabawy pojawiały się alternatywy w postaci motoru crossowego lub stricte wyścigowego. Gdy wybraliśmy cross, gra wypychała nas na wielkie areny z tysiącami skandujących dookoła widzów. Wystarczyło strzelić jakiś popisowy trik, aby podekscytowani ludzie zaczęli bić brawa. Gra z czasem nabierała coraz bardziej wariackiego tempa, aby ostatecznie zagnać bohatera pod Chiński Mur i zmuszać go tam do powietrznych ewolucji. Dodatkowa paczka Kudosów należy się autorom gry za porządnie napisane sterowanie (był nawet boost!), a także za to, że pomyśleli o trybie multiplayer. Moto Racer udał się EA na tyle dobrze, że praktycznie od ręki doczekał się dwóch kolejnych sequeli (**Moto Racer 2** i **Moto Racer 3: World Tour**), a każdy z nich wnosił do serii nowe elementy. Z czystym sumieniem polecam całą trylogię!

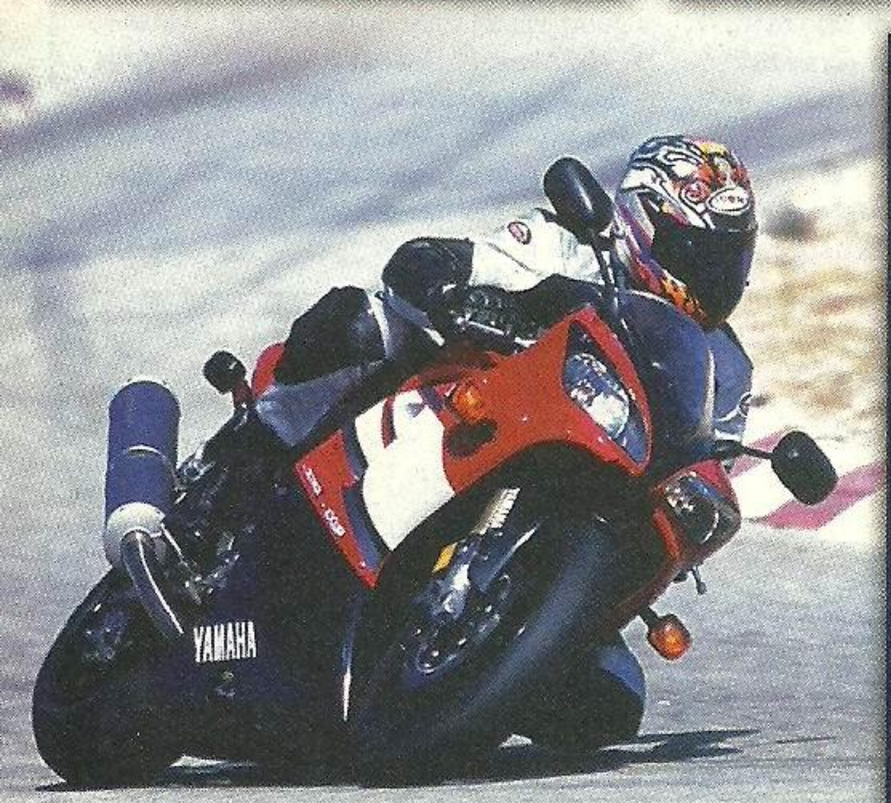
Załóżmy jednak, że bardziej podobają Wam się ostre i brutalne klimaty Road Rash. Trójwymiarowy **Road Rash 3D** zadebiutował równo osiem lat temu i, podobnie jak jego poprzedniczki, od razu znalazł się pod ostrzałem krytyków i katechetek. Bo brutalny, bo w miejsce sportu wkrada się przemoc, bo typy spod ciemnej gwiazdy w rolach bohaterów – podobnym tekstom nie było końca. Fani serii mieli jednak inne, znacznie poważniejsze zmartwienia. Okazało się bowiem, że Road Rash 3D to gra, która powstała przy minimalnym nakładzie pracy. Świetny model jazdy i miażdżenie kierowców butem nadal było rozpoznawczym znakiem tego tytułu, szkoda jednak, że wszystkie akcje przepisano żywcem z poprzednich części. Atutem ostatniego Road Rasha miała być świeża, trójwymiarowa grafika, ale to, co zaserwowało w tej grze EA, nazwałbym raczej tragedią. Jeśli zniesiecie to, że podczas jazdy co drugi piksel trzęsie się i radośnie mruga – Road Rash 3D zaproponuje Wam dokładnie to, co jego poprzednicy. Wyścigi, zdrowe okładanie oponentów kopniakami, pięściami i łańcuchami, a obok tego – mnóstwo zabawy przy poprawianiu własnych wyników. A ja tak bardzo chciałbym wreszcie nową część tej gry...

Ale na bok marzenia. Jakby nie patrzeć, właściciele PS one rzadko mieli okazję zagrać w dobry motocross. No bo tak. **Jeremy McGrath Supercross 2000** niby był w porządku, ale Acclaimowi nie udało się przenieść do gry ducha walki i emocji towarzyszących moto-sportowi. Wspomina wcześniej seria Motor Racerów proponowała co prawda zabawę crossową, ale w dość ograniczony i mało elastyczny sposób. Jeśli dodatkowo wyrzucicie z pamięci tytuł **VMX Racing** (ten potworek to jakaś programistyczna kpina!) – miano najlepszego motocrossowego racera przylgnie do **Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael**. Ta gra to nie tylko udana próba w miarę realistycznej interpretacji sportu, ale także mnóstwo trybów zabawy, które przedłużały jej żywotność na długie tygodnie. Już na wstępie witały się z nami takie podpunkty, jak Quick Race, Championship (kariera), Time Attack, Two Player oraz Practice Mode. Aby dobrze grać w Championship Motocross 2001 należało wykazać się nie tylko zręcznymi paluchami, ale też zmysłem stratega. Każdy z dwunastu przygotowanych torów to jeden wielki zbitek wydm, spadków oraz skoczni i nie wszystkie motory radziły sobie na nich w ten sam sposób. Zaryzykuję nawet, że wygrana zależała w dwudziestu procentach od doboru maszyny, a w osiemdziesięciu od zdolności manualnych grającego. Pomijając wszystkie zalety sterowania (poślizgi, balansowanie ciałem), trzeba uczciwie przyznać, że Championship Motocross 2001 to jedna z gier zmuszających PS one do pracy na najwyższych obrotach. Łykajcie w ciemno! Zastanawia mnie, czy spora liczba polskich klubów motocyklowych jest adekwatna do ilości graczy napalonych na tytuły o jednośladach. A za miesiąc – jeszcze więcej towaru na szarą dziesięciolatkę! **Matt** ■ ■

DUCATI WORLD

Zanim dobierzecie się do Ducati World Racing Challenge, musicie być świadomi jednej rzeczy. W moim przypadku minęło trochę czasu (a nawet więcej niż trochę), zanim przyswoiłem nowe mechanizmy zabawy i przyzwyczaiłem się do sterowania. Pomijając nawet fakt, że firmowany przez Ducati tytuł nie był żadnym symulatorem, dało się odczuć, że firma ATD nie przespała kilku nocy, aby doszlifować fizykę i przeciążenia, jakich kierowcy doświadczają podczas wyścigów. Dzięki temu nie tylko czuć adrenalinę przy wchodzeniu w ostre zakręty, ale szczególną uwagę należy zwracać na momenty, kiedy pod kołami zmienia się nawierzchnia. Grając w Ducati World Racing Challenge raz na zawsze zapomnijcie o taranowaniu pozostałych uczestników ruchu. Nawet lekka obcierka z jednośladem przeciwnika może zakończyć się lotem w kierunku rowu.

Jednak najfajniejsza w grze była jej zawartość. Gołym okiem widać, że menu robiono na styl Gran Turismo, bo znalazł się tu podobny (być może za bardzo) tryb kariery. Zabawę zaczynacie z dziesięcioma tysiącami w kieszeni oraz kiepskim, trzecioligowym motorkiem w garażu. Wygrane turnieje oznaczać będą przyrost kasy, a to pociągnie za sobą możliwość rozbudowy swego motocykla, a z czasem kupienie mocniejszej maszyny. Ducati World to jedna z lepszych gier na PS one. ■ ■

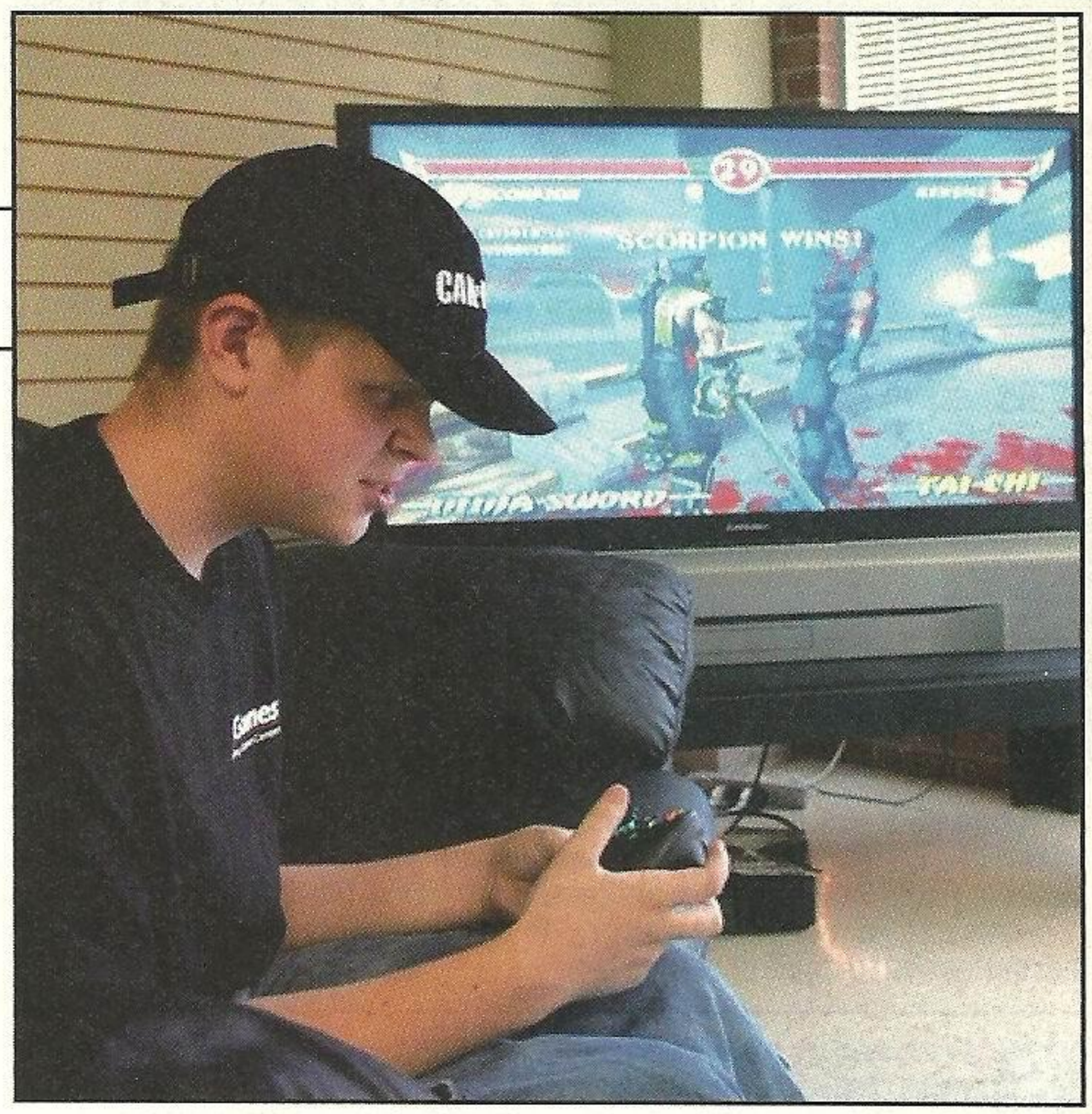


ROAD RASH: JAILBREAK

Fanom głośnych i dymiących motocykli pozostaje już tylko żałować, że Electronic Arts nie udało się wypromować serii Road Rash w takim stopniu, w jakim udało się to z Need for Speed. Sprawa jest tym bardziej dziwna, że firma opiekowała się motocyklową linią wyścigów przez ponad dziesięć lat. Najlepszą i zdecydowanie najbardziej wkręcającą częścią motocyklowej serii był Road Rash: Jailbreak – opowieść o zapakowanym w skórzane ciuchy i hełm motocykliście, który zapragnął zrobić szybką karierę w nielegalnych wyścigach. Seria Road Rash znana była z nieczystych reguł obowiązujących na trasie, a przepychanki, kopanie i spychanie przeciwników z drogi, to niepisany standard. Celem głównym w Road Rash: Jailbreak było wspięcie się po szczeblach kariery na sam szczyt. To strasznie stara gra i free-roaming nie został jeszcze wymyślony, więc cała zabawa koncentrowała się wyłącznie na seriach wyścigów. Wygrywanie kolejnych turniejów i spychanie oponentów z trasy gra nagradzała ogromnymi ilościami punktów, a także całą stertą nowych broni (pałki, łańcuchy). Road Rash: Jailbreak proponował coś także urodzonym stróżom prawa. Tryb Five-O pozwalał wcielić się w gliniarza i ścigać uciekających na motorach młokosów. Dobrze, że nie trzeba było bawić się w zajeżdżanie im drogi lub podrzucanie pod koła patyków. Wystarczyło po prostu grzmocić w nich motorem tak długo, aż rozlecą się na kawałki. Nie lubicie przemocy? Na to też znalazła się metoda. Tryb Time Trial pozwalał jeździć na odblokowanych wcześniej planszach i poprawiać do upadłego swoje wyniki. Podobnie jak w przypadku Need for Speed, seria Road Rash cierpiała na nienajlepiej sprawującą się animację. Wystarczyło, że na jednym ekranie pojawiły się nagle cztery motocykle, by liczba wyświetlanych klatek animacji spadała do całych dziesięciu. Mimo to, Jailbreak to fajna, przyjemna, a momentami strasznie zabawna przeprawa. Aż chciałoby się więcej, EA! ■ ■

PRZY ZGASZONYM ŚWIETLE

Od kilku miesięcy w Neonie Dagon opisuje historie graczy wyróżniających się z tłumu tym, że traktują tę formę rozrywki jak coś więcej, niż tylko zabawę.



Czytaliście już o hardkorowcach zajmujących się przechodzeniem gier na czas, czy piszących opowiadania z postaciami z ulubionych tytułów w rolach głównych. Wielu z nich zasłużyło na szacunek, ale o ile ich wyczyny można określić mianem „niesamowitych", tak to, co jest sprawką gości pokroju Brice'a Mellena i Ryana Conroya jest czymś, w co po prostu nie sposób uwierzyć.

ŚLEPA FURIA

Dwudziestego trzeciego sierpnia zeszłego roku w telewizji G4Tv miał miejsce niecodzienny pojedynek – Brice i Ryan zmierzyli się w Mortal Kombat: Deception. Dwa razy z rzędu wygrał ten pierwszy, chociaż obaj panowie prezentują niemal równy poziom, a przy tym trzeba zaznaczyć, że Ryan wrócił do grania po przerwie związanej z nauką.

I nie byłoby w tym nic interesującego gdyby nie fakt, że dwudziestoletni Conroy jest niewidomy. Grać nauczył go starszy brat, dzięki któremu Ryan ukończył ponad pięćdziesiąt gier na SNESa, PS one i PS2. Chłopak jest dobry we wrestlingu, czy baseballu, ale specjalizuje się głównie w mordobiciach. Zapytany, jak to się dzieje, że gra, mówi, że po prostu doskonale zapamiętuje dźwięki i słyszy, co robią przeciwnicy – bez pudła wskazuje czy przeciwnik idzie w jego stronę, czy też właśnie podskakuje. Ciosów i combosów do każdego nowego mordobicia uczy się ściągając ich listy z Internetu– specjalny program komputerowy czyta mu je na głos, a Ryan próbuje je zapamiętać, co zazwyczaj zajmuje mu koło tygodnia. „Gram po osiem godzin dziennie, dopóki nie ukończę gry po kilkanaście razy. Gdy już się znudzę, pojedynkuję się z kumplami." – mówi.

Jeśli uważacie zwycięstwo siedemnastoletniego Brice'a Mellena nad niewidomym (bo co to za sztuka?) za upokarzające, to musicie wiedzieć, że on sam również nie widzi od urodzenia – jego nerwy wzrokowe zostały uszkodzone wskutek choroby. Zanim zaczniecie się śmiać, albo rzucać pogardliwe komentarze w kierunku autorów programu, którzy zabawili się kosztem obu panów karząc im grać ze sobą, musicie wiedzieć jeszcze jedno. Mellen jest gościem, który na co dzień zajmuje się rozpracowywaniem wszelakich mordobić. I może pochwalić się tym, że pokonał w Mortal Kombat jednego z jego twórców – Eda Boona.

ZATOICHI

Brice uczył się grać od siódmego roku życia zapamiętując ułożenie przycisków na padzie, a następnie poznając ruchy postaci (a dokładniej wsłuchując się w wydawane przez nie dźwięki). Zadawał przy tym setkę pytań swojemu ojcu, Larry'emu, który powtarza, że syn uwielbiał grać, ale początkowo zupełnie mu nie szło. Próbował, ale zniszczył mnóstwo kontrolerów zanim do czegoś doszedł. Mellen godzinami siedział przed kolejnymi tytułami i próbował swoich sił aż do znudzenia, ale jak się okazało, wysiłek się opłacił. Chłopak może się pochwalić nie tylko tym, że bez trudu śmiga między opcjami w Soul Calibur 2. Pojawił się już w telewizji i pisano o nim w różnych periodykach, bo jest świetnym graczem i ciężko go pokonać. Wyobraźcie sobie, że na potrzeby jednego z wywiadów rozegrał koło dwudziestu pojedynków i gdy wszystkie po kolei wygrał, stwierdził, że zaczyna się nudzić. Teraz pomyślcie, co musi się dziać w głowie amatora mordobić pokonanego przez niewidomego nastolatka – to się nazywa lekcja pokory. „To jeszcze nic." – dodaje Brice – „Czasem wydziwiam i gram stojąc plecami do ekranu. Przeciwnicy się gubią, myślą, że się zgrywam i nie potrafią się połapać, co się dzieje, gdy okazuje się, że przegrywają kolejne rundy."

W przyszłości Mellen chce iść na studia związane z tworzeniem gier, bo jak sam podkreśla „nie ma nic lepszego niż konsole." Oczywiście ma rację.

KAŻDY MA PRAWO GRAĆ

Obaj panowie nie są odosobnieni w swojej pasji. „W Ameryce jest ponad milion niewidomych, a przecież oni też mają prawo ratować wszechświat." – mówi Justin Daubenmire, współtwórca gry Troopanum, która z setek innych wyróżnia się tym, że nie ma w niej w ogóle oprawy graficznej. Musicie uwierzyć mi na słowo: na całkowicie czarnym ekranie toczy się akcja kosmicznej, staroszkolnej strzelaniny, w której trzeba rozwalać przeciwników nadlatujących z góry ekranu. Dźwięki przygotowane zostały przez profesjonalistę, dzięki czemu każdy statek wydaje charakterystyczny dla siebie odgłos – tym głośniejszy, im bliżej gracza podleci. Gdy przeciwnik jest w zasięgu strzału, pojawia się specjalny dźwięk oznaczający, że trzeba nacisnąć przycisk. A gra Justina (też zresztą niewidomego), to tylko przykład – okazuje się, że rynek tytułów audio rozwija się prężnie i do tej pory powstało już kilka wyścigów, kilkadziesiąt tytułów action-adventure, a nawet mmorpgi.

Interesujące jest również to, że powstała firma All in Play zajmująca się dostosowywaniem istniejących już gier na potrzeby niewidomych osób. Dzięki niej swego czasu pojawiła się specjalna wersja Quake'a, przygotowana właśnie dla ludzi cierpiących na zaburzenia wzroku.

Jak się okazuje, grafika nie tylko nie jest najważniejsza w grach, ale nawet nie jest niezbędna. Jeśli sami chcecie się o tym przekonać wystarczy, że zajrzycie na przykład na [http://www.bscgames.com/]. Do zabawy potrzeba tylko dobrych słuchawek i wyćwiczonego słuchu. Pamiętajcie żeby nie oszukiwać samych siebie i nawet, jeśli na ekranie nic się nie wyświetli, zwyczajnie zamknijcie oczy i ćwiczcie swoją cierpliwość.

Mielu ■ ■

CZYTELNICY NADESŁALI

MAŁY GŁÓD

Rynek gier jest mocno zróżnicowany, co pozwala każdemu graczowi znaleźć coś dla siebie. W przeciwieństwie do rynku gier PC, konsolowcy mają większą możliwość wyboru w co chcą zagrać i są dość równomiernie karmieni tytułami różnych gatunków. Jednak czy wszyscy mają równe szanse na zaspokojenie growego apetytu? Patrząc na ostatnie miesiące można odnieść wrażenie, że tak, i że każdy może zagrać w nową pozycję swojego ulubionego gatunku.

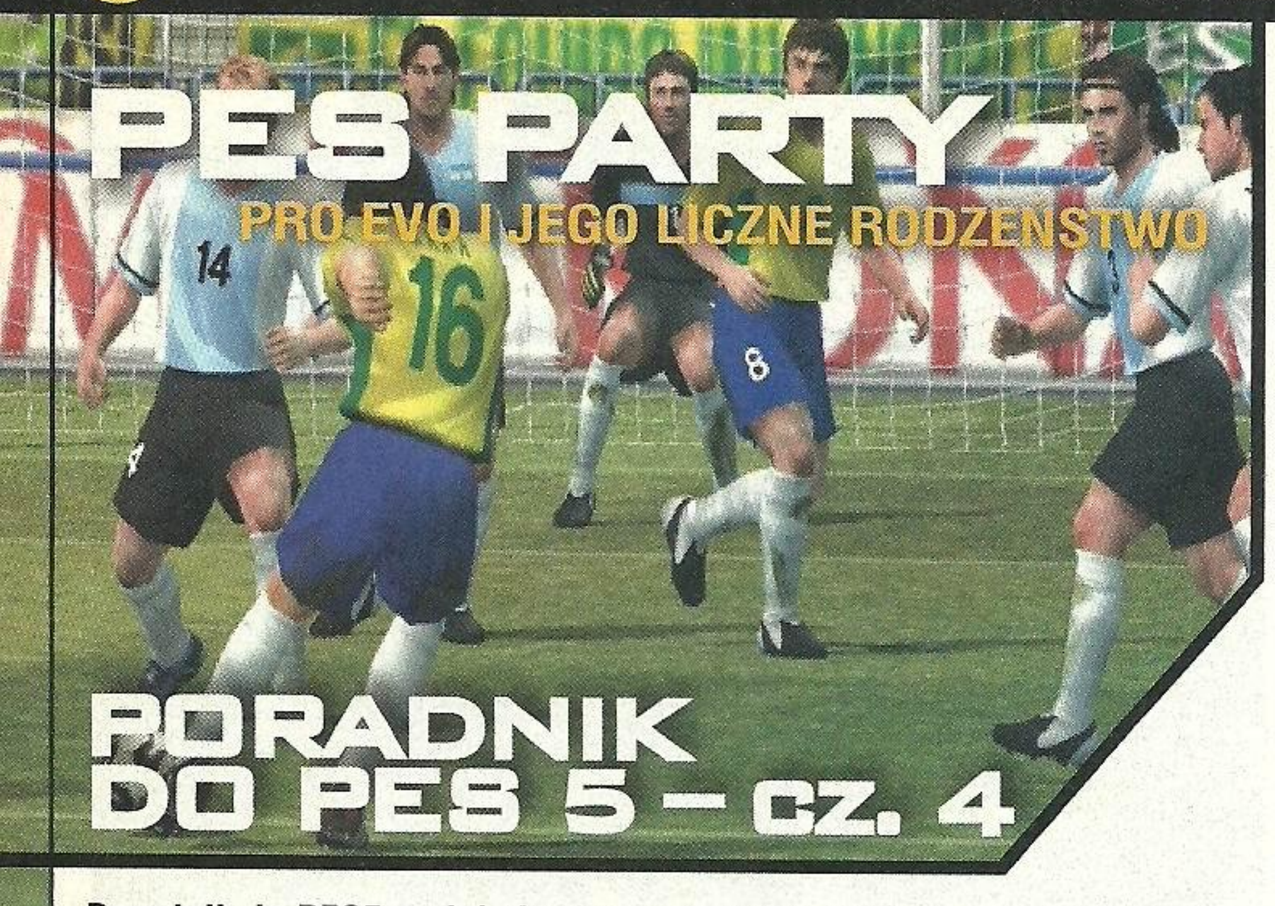
Wiele czynników sprawia, że dany typ rozrywki jest eksploatowany lub zaniedbywany. Pieniądze, rynkowa konkurencja, popyt i wiele więcej – to wszystko sprawia, że np.: ostatnio gangsta maniacy mogą czuć się przejedzeni, zaś osoby lubiące się bać mogą odczuwać pewien niedosyt. Można to prosto wytłumaczyć istnieniem ww. czynników lub też zagłębić się w teamt nieco głębiej.

Wydawcy i producenci mają dwie możliwości: dorzucić jeszcze jeden tytuł do przepełnionego już garnuszka lub zaryzykować i spróbować odświeżyć ostatnio zapomniany gatunek. Tu jednak leży główny problem – trzeba zaryzykować, a to ostatnio twórcom przychodzi coraz trudniej. Teoretycznie obie te drogi wyboru mają dwa rodzaje zakończeń: dobre – zyskowne i złe, czyli stratne. Szanse na marketingowy sukces lub klęskę wydają się w obu przypadkach podobne. Wszak nawet tytuł niemasowy może przynieść większe zyski niż szósta w ostatnich dwóch miesiącach platformówka. Załóżmy, że dany tytuł jest co najmniej dobry, nie razi wzroku, nie rani słuchu i pozwala się przyjemnie pobawić. Fahrenheit pokazał, że wystarczy pomyśleć i można stworzyć coś więcej niż kolejny klon GTA, nawet w tak specyficznym gatunku. Można spróbować dać graczom odskocznię od bycia gangsterem czy ramboidem danych czasów. Doświadczenie nauczyło mnie, że choćby nie wiem jak różne od siebie były tytuły jednego rodzaju, to i tak w końcu musi dojść do przejedzenia, zmęczenia materiału. Sądzę, że niewielu graczy, dla przykładu, po ukończeniu pełnego sezonu F1, sezonu WRC oraz zaliczeniu na 100% Burnouta miałoby ogromną i niepohamowaną chęć na Gran Turismo. W takich sytuacjach człowiek raczej szuka odskoczni. Przerzuca się na coś przeciwnego do tego, w co akurat grał. Na coś spokojniejszego lub żywszego, mroczniejszego lub bardziej baśniowego. Tu leży szansa rozwoju dla gatunków mniej popularnych wśród konsolowej braci. Symulatory, strategie i nowe pomysły mają szanse znaleźć nabywców. Im większa różnorodność tym lepiej, bo każdy z nas ma większe możliwości wyboru.

Pozytywnym procesem jest też mieszanie się gatunków gier. Dodatkowo zwiększa ono możliwości wyboru. Dylemat pojawia się nie tylko przy wyborze „platformówka czy przygodówka TPP?". Gracz zmuszony jest dokładniej sprecyzować na co ma aktualnie ochotę. Na klasyczną platformówkę czy platformówko-strzelankę, na klasycznego RPG-a czy jego liczne odmiany. Wewnętrzne różnicowanie się gatunków gier nie tylko zwiększa wybór, ale i pozwala nam łatwiej dostosować zakup do naszych potrzeb.

Monotematyczność tytułów może powodować znużenie grami i wprowadzać pewną mechaniczność. Gracze mogą stracić satysfakcję z kończenia kolejnych pozycji. Kolejne tytuły staną się po prostu zapychaczami wolnego czasu.

Patrząc na ostatnie miesiące można zauważyć, że każdy może znaleźć na rynku coś dla siebie. Nowy PES, PoP, R&C, wspomniany Fahrenheit, Call of Duty 2, Gametrak, czy nieco starsze Ace Combat lub trzeci EyeToy (wraz z mnóstwem innych tytułów) wypełniają lodówkę z której każdy wybierze coś dla siebie. Miejmy nadzieję, że ten stan się utrzyma i po letnim sezonie ogórkowym zimowy wysyp znów zaspokoi „mały głód" każdego gracza. **Bruce ■ ■**



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZENSTWO

PORADNIK DO PES 5 – CZ. 4

Poradnik do PES5 nadal się rozrasta, to już czwarta część i w sumie ponad sto tysięcy znaków (!). A jeszcze nie powiedziałem ostatniego słowa – jeżeli macie jakieś pytania, propozycje lub chcecie coś skrytykować (a może pochwalić?), to walcie śmiało na: marcellus@neo-plus.pl

Stałe fragmenty gry, to dość niedoceniany element PESa, szczególnie zaś rzuty rożne, po których bramki padają wcale często, szczególnie, gdy je dobrze przetrenujemy. No i oczywiście nie jest tak, że gole padają po rożnych głównie przypadkiem – owszem zdarzają się niespodzianki, jakieś rykoszety i sytuacje, w których piłka zostaje po prostu wepchnięta do siatki. Ale w większości przypadków bramki z rzutów rożnych i wolnych padają po dobrym ich wykonaniu. Nie podam tu żadnych stuprocentowych sposobów na zdobycie bramki z tego, czy innego miejsca na boisku, ale myślę, że kilka rad przyda Wam się na pewno.

KLAWISZOLOGIA

■ PRZY PIŁCE

Krzyżak i lewy analog – ruch
Prawy analog – triki (bez trzymania kierunków) oraz Manual Pass (po przytrzymaniu R3).
X – podanie po ziemi lub podanie główką
Kwadrat – strzał z nogi lub z bańki
Kółko – podanie „górą" oraz dośrodkowanie
Trójkąt – podanie na dobiegnięcie
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – szybki bieg oraz dodatkowe, specjalne zagrania w zależności od sytuacji
R3 – włączenie Manual Pass

■ BEZ PIŁKI

Krzyżak i lewy analog – ruch
X – odbieranie piłki i wywieranie presji na przeciwniku
Kwadrat – wezwanie drugiego zawodnika
Kółko – wślizg
Trójkąt – wybiegnięcie bramkarzem
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – dodatkowe zagrania w zależności od sytuacji

Oczywiście najważniejszą sprawą przy wykonywaniu każdego stałego fragmentu gry jest dobranie odpowiedniego wykonawcy. A takiego ma w swym składzie niemal każda licząca się drużyna w grze. Warto, żeby wykonawca rzutów wolnych i rożnych miał wysokie statystyki (powyżej 80) następujących współczynników – Free Kick Accuracy, Curling, Long Pass Accuracy, Shot Accuracy i Shot Power. Liczy się także noga, którą zawodnik będzie wykonywał stałe fragmenty gry. Zawodnicy prawonożni generalnie lepiej „wkręcają" piłkę w lewo, a lewonożni w prawo, czyli gdy chcemy wykonać rzut rożny z prawego rogu boiska, to piłkę wkręcającą się do bramki pośle zawodnik lewonożny, a z lewego rogu boiska – prawonożny. Podobnie jest przy rzutach wolnych, generalnie lepiej, żeby rzuty wolne z miejsc na lewo od półkola przy polu karnym wykonywali zawodnicy prawonożni, a z miejsc po prawej stronie półkola – lewonożni. Choć oczywiście nie zawsze trzeba się do tej zasady stosować, szczególnie w niedużej odległości od wspomnianego półkola lub gdy nasz strzelec jest naprawdę wybitnym specjalistą – Beckham, czy Juninho. No i są jeszcze gracze, którzy wykonują rzuty wolne w stylu Roberto Carlosa – oni potrafią podkręcać piłkę w obu kierunkach, co można wykorzystać na przykład do ominięcia muru. Ale nie jest to wcale łatwe.

I jeszcze jedno – prawdopodobnie najważniejszym atrybutem świetnego wykonawcy rzutów wolnych jest Curling – oznacza on bowiem nie tylko to, jak bardzo piłka zostanie podkręcona, ale również jak szybko zacznie spadać po przeleceniu nad murem, dzięki czemu łatwiej jest takim graczem strzelić wysoko nad murem, a mimo wszystko piłka zmieści się pod poprzeczką i będzie na tyle szybko lecieć, by sprawić duże problemy bramkarzowi.

RZUTY WOLNE – STRZAŁY

Z rzutów wolnych można strzelać bezpośrednio, można też podawać lub dośrodkowywać, albo też rozegrać piłkę pomiędzy dwoma zawodnikami. Na początek zajmijmy się strzałami, bo są najfajniejsze.

■ Kwadrat

Strzał o podstawowej sile. Najprostsza, teoretycznie, sprawa, bo nie musimy nic więcej wciskać – wybieramy kierunek, w którym chcemy posłać piłkę, bierzemy poprawkę na rotację piłki (jeżeli chcemy podkręcać) i ewentualnie podkręcamy już po naciągnięciu paska, co oczywiście robimy przy każdym z poniższych rodzajów strzałów z rzutów wolnych. Strzały tym najprostszym sposobem wchodzą generalnie z odległości 20-26 metrów od bramki, ale wiele zależy od strzelca. Pasek strzału naciągamy do połowy, ale to też zależy od strzelca – trzeba trenować wolne tym zawodnikiem, którym je najczęściej wykonujemy i przyzwyczaić się do sposobu w jaki strzela.

■ Kwadrat > X

Strzał o niezbyt dużej sile – wciśnięcie X od razu po oddaniu strzału sprawia, że piłka zaczyna szybciej spadać po minięciu muru. Odległość z jakiej mamy największe szanse zmieścić taki strzał, to mniej więcej 18-22 metry. Pasek siły naciągamy tak samo, jak przy normalnym strzale.

■ Kwadrat + Dół

Gdy trzymamy dół na padzie, to strzał ma dość wysoką parabolę lotu, ale jest też bardzo słaby, dlatego też zazwyczaj nie wpadnie z większej odległości niż 16-20 metrów. Pasek naciągamy trochę poniżej połowy.

■ Kwadrat > Trójkąt

Mocny strzał – wciśnięcie Trójkąta zaraz po oddaniu strzały sprawia, że piłka nie traci wysokości po minięciu muru, przez co wprawdzie trudniej jest strzelić nad murem, ale za to jeżeli piłka minie mur, to bramkarz ma małe szanse dosięgnąć mocnego strzału idącego prawie pod poprzeczkę. Wadą jest to, że nawet najmniejszy błąd przy naciąganiu paska (odrobinkę powyżej połowy) sprawi, że piłka nie przeleci nad murem. Warto też przy oddawaniu mocniejszych strzałów celować tak, żeby piłka leciała nad najniższym zawodnikiem w murze. No i jeszcze jedno – strzelec musi mieć wysoki Shot Power – około 85 i powyżej. Najczęściej wpada z odległości 26-30 metrów, ale można go próbować także z nieco mniejszej lub większej odległości – to zależy od siły strzału gracza.

■ Kwadrat + Góra

Najmocniejszy strzał z rzutu wolnego – pasek naciągamy nieco powyżej połowy (im dalej tym odrobinę więcej), a takie strzały najczęściej wpadają z odległości powyżej 26 metrów. Ale można też nimi zaskoczyć bramkarza z odległości do 18 metrów, strzelając dość mocno obok muru tuż koło bramkarza.

Oprócz tego czasami można też strzelić pod murem, z odległości do 20 metrów, ale szansa na to, że taki strzał wpadnie jest dość nieduża, bo zawsze może się zdarzyć, że któryś z zawodników w murze nie podskoczy i trafimy prosto w niego. Do takich strzałów naciągamy pasek, jak do „szczurka" – lekkim tapnięciem Kwadratu. Dodatkową opcją podczas strzałów jest możliwość kompletnej zmiany kierunku strzału za pomocą wciśnięcia przycisku R1 lub L1 (R1 w prawo, L1 w lewo). W ten sposób można na przykład zmylić przeciwnika wtedy, gdy z małej odległości wykonujemy rzut wolny z użyciem drugiego zawodnika – możemy zasugerować, że będziemy strzelać z wystawki po krótkim rogu, ale strzelić nad murem w róg długi, by uniemożliwić mu wstawienie zawodnika do bramki. Oprócz tego zmyłka z R1 lub L1 przydaje się, gdy przeciwnik stara się ruszać bramkarzem na linii podczas wykonywania rzutu wolnego, by pokryć miejsce, w które najczęściej się strzela z danej pozycji (w Player Settings GK Cursor musi być przełączone na On, a ruszać możemy się tylko podczas rozbiegu i samego strzału – przełączamy się kombinacją L1+Trójkąt na bramkarza i próbujemy ruszyć się w wybranym kierunku, niestety, to nie zawsze działa). A skoro już przy tym jesteśmy – zajmijmy się rzutami wolnymi przy użyciu drugiego zawodnika, a w szczególności strzałami z wystawki.

AKCJE Z WYSTAWKI

Podczas przygotowań do wykonania rzutu wolnego możemy nacisnąć L2, by dołożyć drugiego zawodnika (są dwa możliwe ustawienia drugiego gracza – po lewej i po prawej stronie piłki, które wybierzemy zależy od nogi, którą będzie uderzał strzelec oraz miejsca, z którego oddawany jest strzał). Generalnie zasada jest taka – gdy chcemy strzelać normalnie, to drugi zawodnik nie jest w zasadzie potrzebny, ale można go dodać dla zmyłki. Wtedy obowiązują zasady takie, jak opisałem powyżej. Ale oprócz bezpośredniego strzału na bramkę możemy też wykonać kilka innych akcji – na przykład strzelić z wystawki, co się przydaje w niedużych odległościach od bramki (do 22 metrów). W takich sytuacjach wybieramy najlepszego strzelca zespołu do wykonania rzutu wolnego (wcale nie musi mieć wysokiego FK Accuracy) i po wybraniu ustawienia drugiego gracza oraz ustawieniu kierunku strzału (strzelamy po „krótkim" słupku, więc ustawiamy piłkę tak, żeby celowała właśnie w wybrany przez nas słupek bramki) wciskamy kombinację L1+X dzięki czemu gracz przy piłce wyłoży ją strzelcowi. Teraz wystarczy naciągnąć pasek maksymalnie do połowy, trzymać kierunek dół/skos w kierunku wybranego słupka i patrzeć co się dzieje. A dość często dzieje się bramka, szczególnie gdy strzelamy kolesiami z Middle Shooting. Co gorsza (dla broniącego się), takie strzały z wystawki bardzo ciężko jest obronić – co najwyżej można spróbować ustawić jednego z naszych graczy w bramce tuż przy słupku lub też postarać się zablokować prawdopodobną linię strzału. Oprócz tego po dostawieniu drugiego zawodnika można też podać (L2+Kółko) lub strzelić (L2+Kwadrat) zawodnikiem stojącym bliżej piłki, ale tu już dość ciężko jest dobrze przycelować, szczególnie, gdy chcemy strzelać na bramkę.

RZUTY WOLNE – OBRONA

■ Mur

Nie wiem, czy wszyscy to wiecie, ale zachowaniem muru można w pewien sposób sterować, co czasami może nam uratować skórę, a czasami zaszkodzić – wszystko zależy od tego, czy dobrze przewidzimy zamiary wykonującego rzut wolny oraz od odrobiny szczęścia.

Kwadrat – wszyscy zawodnicy w murze skaczą. Świetny wybór przy każdym rodzaju strzału, szczególnie przy odległościach powyżej 20 metrów – gdy skoczą wszyscy zawodnicy, to przeciwnik ma najmniejsze szanse zmieszczenia mocnego strzału nad murem. Niestety – przy mniejszych odległościach może nas i tak załatwić strzałem pod murem, z wystawki lub po prostu dobrze wykonanym strzałem Kwadrat+Dół.

X – zawodnicy w murze nie ruszają się ze swoich miejsc.

TURNIEJE, TURNIEJE... OGŁOSZENIA

OGŁOSZENIE – GAŁKA TEAM CUP – GLIWICE VI

Zapraszamy 26 marca 2006 (niedziela) na Gałka Team CUP – Gliwice VI, czyli turniej PES5. Lokalizacja się zmieniła – tym razem będziemy walczyć w klubie Promil % (3x więcej miejsca niż w Quazarze i blisko dworca). Adres: ul.Wyszyńskiego 14d, wjazd 10zł (osoby przywożące sprzęt – darmo). Zaczynamy o 10:00. Zapisy pod numerem 695-749-299 lub GG: 1231672 (ARO).

OGŁOSZENIE – KUNIO-KUN KLAN KAP

Dnia 8 kwietnia 2006 (sobota) odbędzie się turniej Kunio-Kun Klan Kap w PES5 w Wodzisławiu Śląskim –Radlin w klubie NUMER 01 przy ul. Chrobrego 13a . Start zaplanowany jest na godzinę 10:00. Gramy reprezentacjami i klubami (bez klasyków) z defaultowymi składami.
Wpisowe 10 zł (w przypadku dostarczenia sprzętu wstęp wolny). Zapisy tel. 506-946-277 lub 509-177-543 lub na forach internetowych Neo+ bądź GameOnly. Ilość miejsc ograniczona (200 osób). Serdecznie zapraszamy.

Kółko – dwóch zawodników wybiega z muru, pozostali skaczą, przydatne do prób obrony „dramatów", i zagrań z wystawki, ale niestety – pozostawia dziurę w murze, przez którą z łatwością przeleci piłka nie pozostawiając żadnych szans bramkarzowi.

Kółko+X – dwóch zawodników wybiega z muru, pozostali stoją. Podobnie jak wyżej, ale tym razem zagrozić nam może każdy strzał nad murem, nawet stosunkowo źle wykonany (za słaby), bo i tak zmieści się nad głowami stojących jak kołki przeciwników.
Gdy nie wciśniemy niczego, mur będzie zachowywał się randomowo – część zawodników skoczy, część nie, ale nigdy nie wiadomo którzy to zrobią.

WSTAWIANIE PIŁKARZA DO BRAMKI

Jeżeli zdążymy wstawić przed wykonaniem rzutu wolnego dodatkowego piłkarza do bramki (przełączamy się L1 i normalnie nim kierujemy), to mamy nieco większą szansę na obronę strzału. Rzadko kiedy mamy na to dość czasu, bo większość graczy szybko wykonuje rzuty wolne, a dodatkowym problemem może być to, że tak ustawiony gracz psuje nam linię obrony i zwykłe podanie po ziemi do niekrytego zawodnika w polu karnym może nas zaskoczyć z opuszczonymi spodniami. Ale generalnie – warto próbować.

DOŚRODKOWANIA Z RZUTÓW WOLNYCH

Wiadomo, że nie z każdego miejsca na połowie przeciwnika da się strzelić bezpośrednio na bramkę – strzały z poza pasa o szerokości mniej więcej pola karnego są raczej skazane na niepowodzenie. Dlatego warto potrenować wrzutki w pole karne, szczególnie gdy faul był popełniony blisko bocznej linii boiska – takie dośrodkowanie może być równie niebezpieczne, jak rzut rożny. Oczywiście tylko wtedy, gdy wiemy jak je dobrze wykonać. Tu niestety nie ma żadnych stałych reguł – wszystko zależy od tego, jak w danym momencie ustawiony jest zawodnik na którego chcemy wrzucać. A wiadomo, że piłkę najlepiej dostarczyć najwyższemu napastnikowi, jakiego mamy na boisku. To trzeba sobie po prostu wytrenować, wybrać czy wolimy wrzucać piłki odchodzące od bramki, czy dochodzące, czy używać kombinacji R2+Kółko, co powoduje, że trajektoria lotu piłki jest wyższa, czy też wrzucać normalnie, albo może kombinacją Kółko+Góra, co posyła najmocniejszą piłkę. W bezpośredniej bliskości pola karnego wrzutka nie musi być mocna – lekkie tapnięcie Kółka powinno wystarczyć.
Oprócz tego taki rzut wolny możemy rozegrać na dowolnie wybrany sposób i na przykład zaskoczyć przeciwnika rozegraniem jak do wystawki, ale nie strzelić tylko pobiec zawodnikiem z piłką i spróbować rozegrać jakąś inną akcję. Oczywiście można też podać po ziemi X lub na dobiegnięcie Trójkątem, ale dość często zdarza się, że tak posłana piłka trafia w mur.

RZUTY ROŻNE

Podobnie jak z rzutami wolnymi, rzuty rożne powinny być wykonywane przez najlepszego gracza w drużynie, choć tu oczywiście bardziej liczy się Long Pass Accuracy, a nie Shot Accuracy. Niestety w PES5 najwyżsi obrońcy nie włączają się do rzutów rożnych, co było normą w poprzednich częściach gry – Konami zdecydowało się nie wysyłać ich do przodu z powodu graczy, którzy narzekali na mordercze kontry po rogach. To poważny ból, bo nasi środkowi obrońcy zazwyczaj mają dobre statystyki Header/Jump i mogliby być poważnym zagrożeniem w polu karnym przeciwnika. Na miejscu Konami zrobiłbym jednak odwrotnie – zamiast zabraniać obrońcom wbiegania w pole karne podczas rzutów rożnych i wolnych sprawiłbym, że prawie wszyscy (może oprócz jednego napastnika) zawodnicy drużyny przeciwnej wracaliby we własne pole karne, by bronić się przed rożnym. Albo pozwolił zadecydować graczowi, czy obrońcy będą uczestniczyć w rożnych, czy też nie i tym samym zaryzykować nadzianie się na kontrę.
Niestety, musimy polegać wyłącznie na napastnikach i pomocnikach, co w przypadku na przykład Anglii może być problemem – Owen, Rooney, Andrew Johnson oraz Defoe nie są specjalnie wysocy i główkują raczej średnio. Dlatego sposób rozgrywania rzutów rożnych należy dostosować do możliwości naszych graczy.
Jak na razie znalazłem tylko jeden w miarę pewny sposób na zdobycie bramki z rzutu rożnego – jeżeli mamy wysokiego i dobrze grającego głową napastnika i jest on ustawiony na bliższym słupku, to należy mu dograć niezbyt mocną piłkę i starać się skierować strzał głową w kierunku dalszego słupka – gdy strzelamy z tej pozycji po krótkim słupku, to najczęściej pudłujemy/trafiamy w stojącego tam obrońcę.
Jeżeli brak nam wysokiego napastnika, to zawsze możemy rozegrać krótki róg (X) i spróbować wyłożyć piłkę pomocnikowi czającemu się przed linią „szesnastki".
Ogólna zasada jest taka, że wrzucamy mniej więcej tak, żeby piłka leciała w okolicy piątego metra od bramki, można też oczywiście dołożyć rotację odchodzącą lub dochodzącą do bramki. Ta druga przydaje się, gdy nasz najwyższy i najlepiej grający głową zawodnik jest gdzieś w okolicy jedenastego metra. Aha, ideałem jest takie wrzucenie piłki, by zawodnik, do którego jest adresowana mógł ją uderzyć po chociaż lekkim nabiegnięciu – jeżeli wrzucimy piłkę za plecy gracza, lub tak, że będzie skakał pionowo w górę, to szansa na celny strzał jest dużo mniejsza.

■ Kółko

Zwykła wrzutka, ani specjalnie mocna, ani wysoka, ale za to dość precyzyjna. Można nią dogrywać do zawodników w niemal każdym miejscu pola karnego – na bliski słupek naciągamy nieco poniżej połowy paska, na długi – sporo powyżej. Trzeba jednak uważać, by nie zagrać piłki zbyt blisko bramkarza, bo łatwo padnie jego łupem.

■ R2 + Kółko

Wrzutka wysoka – raczej na długi słupek i do bardzo wysokiego lub skocznego zawodnika z dobrą umiejętnością gry głową. Bonus jest taki, że bramkarz ma raczej małe szanse na przejęcie takiej piłki.

■ Kółko + Góra

Mocno bita, płaska piłka w pole karne – raczej do zawodnika na bliższym słupku lub na środku pola karnego, choć może też dolecieć do najdalej ustawionego gracza, ale wtedy możemy nie zdążyć się na niego przełączyć i strzelić. Można za to taką piłkę wyłożyć przed pole karne pomocnikowi na strzał z pierwszej piłki.

■ Kółko + Dół

Mocno bita piłka po ziemi – rzadko przynosi jakieś korzyści, ale czasami można spróbować zaskoczyć tym przeciwnika.

RZUTY ROŻNE – OBRONA

W poprzedniej części było łatwiej – po wciśnięciu Trójkąta bramkarze wychodzili do wysokich piłek jak złoto i bardzo rzadko się mylili. W PES5 już nie ma tak łatwo i generalnie lepiej pozostawić golkiperowi decyzję o tym, czy wychodzić do piłki, czy nie. Zawsze należy jednak uważnie obserwować co robi przeciwnik – jeżeli rozgrywa krótki rzut rożny, to należy szybko ściągnąć tam zawodnika (a najlepiej – jeżeli wiemy, że przeciwnik prawie zawsze w ten sposób gra – ustawić przy graczu przyjmującym piłkę obrońcę jeszcze przed rozpoczęciem gry). Z kolei gdy piłka jest już w grze, należy pamiętać o walce w powietrzu o piłkę. R2 (lub super cancel R1+R2) i szybki ruch w kierunku piłki (lub obiegnięcie obrońcy) może naprawdę uratować nam skórę, jeżeli widzimy, że napastnik jest w lepszej pozycji niż nasz obrońca. I raczej nie należy oszczędzać w takich sytuacjach Kwadratu – lepiej, żeby obrońca wybił piłkę w kosmos, niż pozwolić na jakieś zamieszanie w polu karnym. Zasada z R2 (i R1+R2) działa przy wszelkich podaniach w pole karne – gdy kierujemy napastnikiem, to zawsze warto się trochę poprzepychać z obrońcami, gdy kierujemy obrońcą – nigdy nie wolno odpuszczać napastnikom.

WYRZUT Z AUTU

Są tylko trzy możliwości – X, Kółko lub Trójkąt plus kierunek w jakim chcemy piłkę wyrzucić. X to normalne podanie do najbliższego gracza, Trójkąt to podanie na dobiegnięcie, niestety niezbyt przydatne w tej części gry (zawodnicy się jakoś słabo wystawiają do tego podania), ale czasami może się przydać w okolicach pola karnego przeciwnika. Zajmijmy się przez chwilę Kółkiem, czyli dalekim wyrzutem z autu – czasami warto spróbować wrzucić w ten sposób piłkę w pole karne, jeżeli widzimy, że nasz wysoki i mocno zbudowany (żeby mógł się dobrze zastawić) napastnik jest przed obrońcami, oczywiście będziemy musieli nim pokierować super cancelem (R1+R2), by ruszył się do piłki, bo w innym przypadku najczęściej taki wyrzut z autu zamieni się w stratę. Najlepsi w wykonywaniu wyrzutu Kółkiem są zawodnicy z gwiazdką przy Long Throw, co dość często zdarza się u bocznych obrońców.
Aha, przy rzutach wolnych przydaje się nieco cierpliwości – nie należy się spieszyć i naprawdę lepiej poczekać, aż gracz, do którego kierujemy piłkę, dobrze się ustawi. Z drugiej zaś strony – aut, to świetny sposób na utrudnienie życia przeciwnikowi wyprowadzającemu akcję – należy napierać na zawodnika, który piłkę przyjmuje, szczególnie wtedy, gdy aut jest w okolicach pola karnego przeciwnika – jeżeli straci piłkę lub wyjdzie na aut, to mamy zaczątek potencjalnie niebezpiecznej sytuacji. Tym bardziej, że gracze najczęściej będą próbowali dryblować zamiast bezpiecznie wybić piłkę jak najdalej się da.

To w zasadzie kończy techniczną część poradnika. Oczywiście PES Party nie zniknie z Neo Plus – za miesiąc postaram się zamieścić kilka wskazówek do Master League (młodzi, perspektywiczni zawodnicy!), zajmę się też taktyczną częścią gry – najlepszymi ustawieniami i taktykami.

TURNIEJE, TURNIEJE...

Mistrzostwa Opola w PES5 – 14 stycznia 2006

Sobota, 14 stycznia 2006 roku godzina 13:00. Po raz drugi Miejski Ośrodek Kultury w Opolu gości święto wirtualnej rozrywki – właśnie tego dnia 32 graczy walczyło o tytuł Mistrza Opola w Pro Evolution Soccer 5. Rywalizacja była zacięta, a poziom umiejętności prezentowany przez zawodników bardzo wysoki. Sam brałem udział w turnieju i zająłem 5 miejsce, więc mogę śmiało powiedzieć, że chylę czoła tym, którzy mają czas i spędzają wiele godzin nad tą wspaniałą grą. Jednak Pro Evo to nie tylko domena mężczyzn – w turnieju brała także udział reprezentantka płci pięknej, z którą rywalizowałem w grupie. Jak wspominałem, w turnieju brało udział 32 zawodników podzielonych po 8 w każdej z 4 grup. System rozgrywki każdy z każdym, czas trwania meczu 5 min (faza grupowa) natomiast ćwierćfinał, półfinał i finał po 10 minut. Najbardziej popularne drużyny wybierane przez zawodników podczas rozgrywek to: Brazylia, Francja, Manchester UTD, Chelsea, FC Barcelona. Organizacja imprezy była chwalona przez wszystkich uczestników, bo Miejski Ośrodek Kultury dzięki pomocy sponsorów spisał się znakomicie. Nagrodą główną za pierwsze miejsce był puchar oraz gra PES5 (oczywiście na PS2), zaś pozostałe miejsca nagradzane były dyplomami. Mecz o 3 miejsce oraz Wielki Finał były rozgrywane na wielkim telebimie, co jeszcze bardziej podnosiło atmosferę widowiska. Zwycięzcą turnieju został Łukasz alias „Mały", co widać na dołączonym zdjęciu ;)
Podsumowując, Drugie Mistrzostwa Opola w PES5 przeszły do historii jako bardzo ekscytujące. Organizatorzy zapewniali mnie, że w momencie pojawienia się następnej części PESa na pewno odbędzie się kolejna edycja turnieju, choć są już także plany zorganizowania imprezy o miano „Króla Turnieju Żelaznej Pięści"..... Życzymy powodzenia.
Marcin „Kisiel" Jeziorny

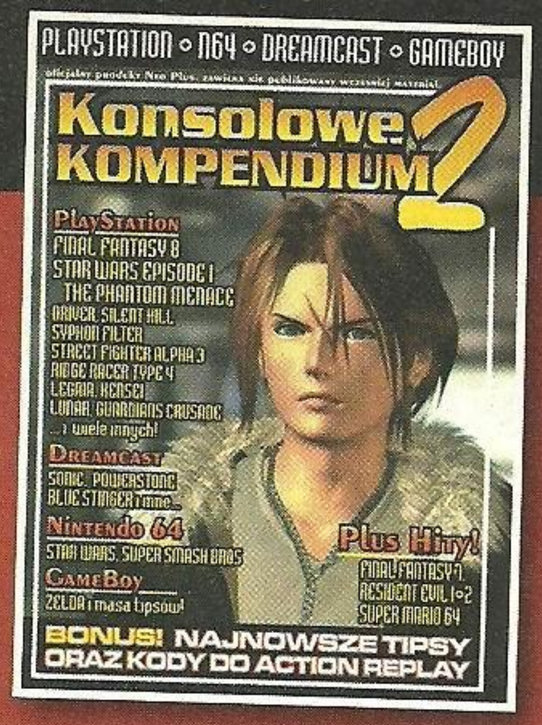
PS: Pozdrowienia dla Maćka, który pięknym wolnym w ostatniej sekundzie dogrywki wykonywanym przez Giggsa pozbawił mnie złudzeń odnośnie półfinału.

OMKP II Bydgoszcz – 11 luty 2006

Bladym świtem ruszyliśmy w składzie Sado, Rivo, Brat i niżej podpisany w drogę do Bydgoszczy na drugie OMKP (Otwarte Mistrzostwa Kujawsko-Pomorskiego) zorganizowane przez KuPo Klan, oczywiście w PES5, bo w co by innego. Warunki nie były najlepsze, ja sam ruszyłem w drogę z gorączką, zaś szczególne faki należą się kretynom wyprzedzającym na trzeciego na wąskich, polskich (to synonimy, hehe) i zaśnieżonych drogach. No ale jakoś dotarliśmy do Domu Kultury przy ulicy Dworcowej, w którym właśnie zaczynały się rozgrywki. Po krótkim zamieszaniu jakoś udało mi się zapisać, a potem (z trudem, bo z trudem) odnaleźć swoją grupę. Na szczęście były rozgrywki grupowe (5 min.), bo z moją formą tego dnia nic bym nie osiągnął, a tak to przynajmniej wyszedłem z grupy ze szczęśliwego trzeciego miejsca. Reszta ekipy również awansowała do fazy grupowej, ale już niedługo potem okazało się, że tylko Rivo stanął na wysokości zadania i przeszedł dalej, a potem w niesamowicie dziwnym meczu pokonał ARO (który z kolei na wysokości zadania nie stanął i wie dobrze, do czego piję). Niestety w następnym starciu Rivo uległ Żochosowi, który potem zajął trzecie miejsce. Ale to nic – największą sensacją OMKP II był Serek, który swym Interem nie dał specjalnych szans Anglii Eśka (pokonał go w półfinale), a potem w finale zmasakrował FC Barcelonę Łysego. Gratulacje dla Serka! Aha, mecz o trzecie miejsce niestety się nie odbył, bo Esiek bardzo spieszył się na pociąg. Cóż, OMKP II to już przeszłość, zaś sam turniej można zaliczyć do udanych, choć organizatorzy mogliby być nieco mniej zakręceni ;)
Marcellus
Pierwsza czwórka turnieju : 1. Serek; 2. Łysy; 3. Żochos; 4. Esiek.

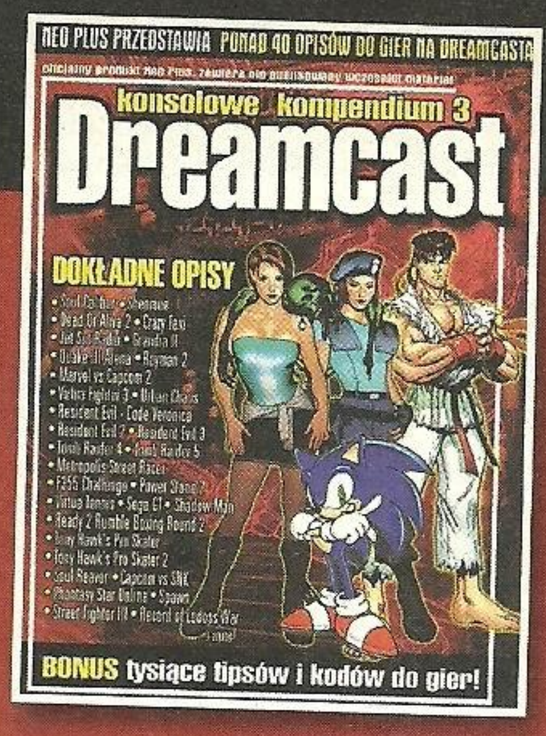
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

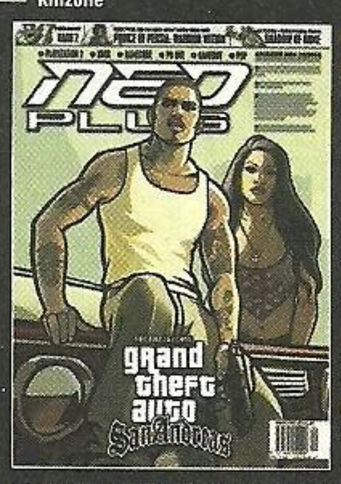
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

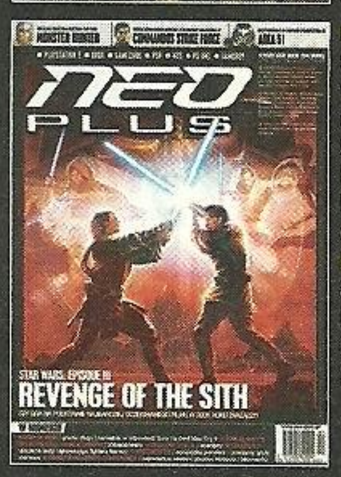


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

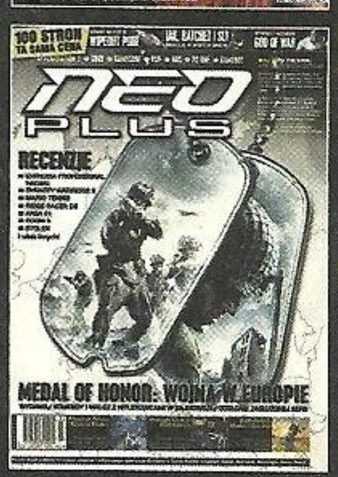
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

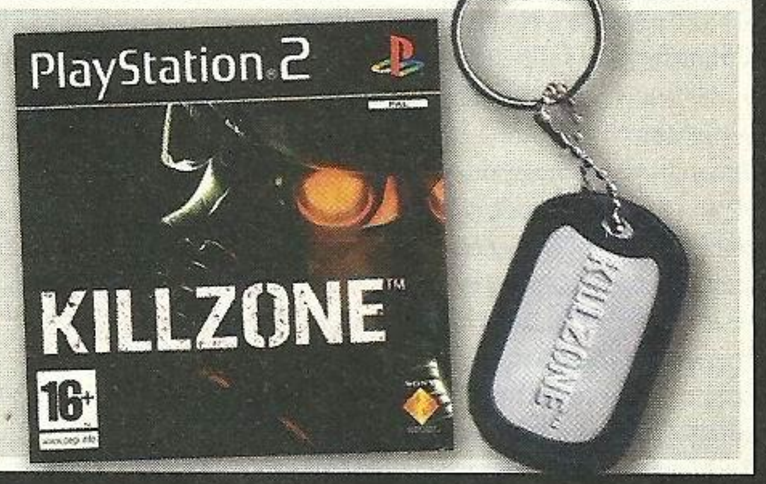
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

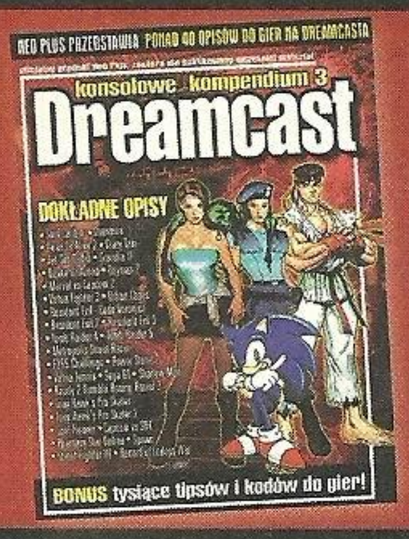
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

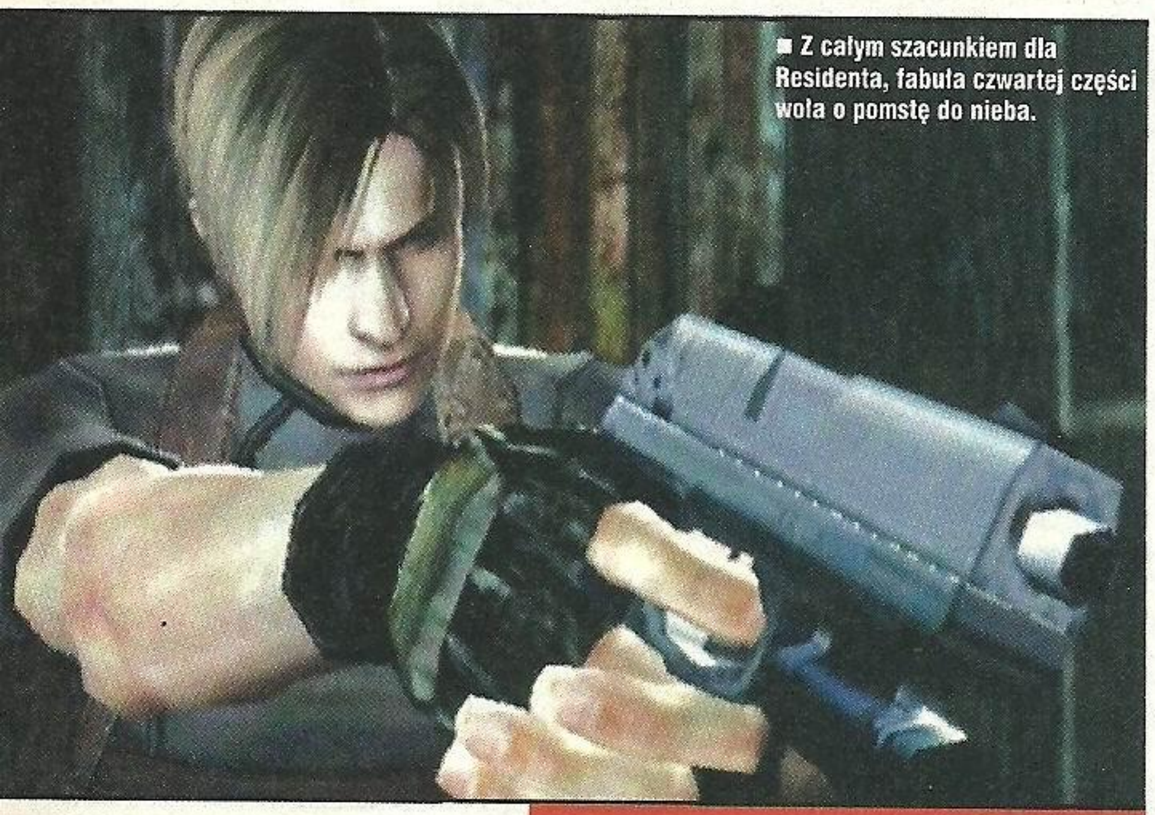
Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana



■ Z całym szacunkiem dla Residenta, fabuła czwartej części woła o pomstę do nieba.

WITAJCIE
Tym razem krótko, bo i mało miejsca mamy.

Oczywiście możliwe jest, że mało miejsca jest, bo było krótko z listami, ale moim zdaniem lepiej brzmi pierwsza wersja.

Piszcie, jeżeli coś zabawnego, ciekawego albo irytującego przyjdzie Wam do głowy – obiecuję opublikować wszystkie listy, w których będę mógł popisać się dowcipem, inteligencją lub zabójczą kombinacją powyższych.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY
KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

DANTE? WANDERER? KELLAR?

↘ Devil May Cry 3 to świetna gra, tak samo jak Cień Kolosa. Black też będzie super. Gdybym mógł, kupiłbym wszystkie wymienione powyżej, lecz tak dobrze nie ma i muszę wybrać jedną spośród trzech. Pomóżcie mi wybrać! By Wam ułatwić, powiem, że lubię gry zawierające dużo bonusów. Jesteście najlepsi, pozdrawiam!

Devil May Cry 3 to kopalnia bonusów! Grając długo i wytrwale dokopiesz się galerii zdjęć, starego Dante z Devil May Cry i kilku jego wariacji (z płaszczem, bez płaszcza) oraz genialnego trybu Heaven or Hell, w którym zabijasz jednym strzałem! Pograj jeszcze dłużej, a odkryjesz alternatywne zakończenie, nowy kostium dla Lady, a nawet muzykę z pierwszej część!

SILENTARIUM

↘ Cześć! Czy wiadomo coś o nowym Silent Hill? I czy będzie na PS2 czy PS3? Z góry dzięki...

Na razie Konami zapowiedziało w Japonii twór o nazwie Silent Hill Experience na PSP. Będą to wywiady z twórcami, nieinteraktywne fragmenty wszystkich czterech gier, animowany komiks i tak dalej – taka zabawka dla fanów. Jej zwiastun obejrzyj tu: http://www.gametrailers.com/player.php?id=9075&pl=game&type=wmv Natomiast o pełnoprawnej kontynuacji nic nie wiadomo, niestety. Ale obstawiamy już PS3.

HDTV STORY

↘ Co kupić – LCD czy plazmę do Xboxa 360? Interesują mnie 32 cale, do 4 tysięcy... A może lepiej nabyć monitor, a jeśli tak, to jaki?

W redakcji mamy dwie szkoły spierające się nad wyższością obu rodzajów wyświetlaczy. Marcellus reprezentuje fanów LCD, Gulash z kolei większą miłością darzy plazmy. Polecamy lekturę ramki o HDTV w styczniowym numerze N+ w teście Xboxa 360, powinna Ci nieco naświetlić temat. Plazm 32-calowych nie ma, albo to jakieś wynalazki – zostaje LCD. Do 4 tysięcy to niestety będzie raczej trudne – za tyle nie kupisz Sony czy Panasonica, zostaje Samsung lub powiedzmy Thomson, które można gdzieniegdzie wytropić. Natomiast jeśli chodzi o monitor, można dorwać 26 cali LCD poniżej trzech tysięcy. Najlepiej jednak przed zakupem podłączyć sprzęt i ocenić na własne oczy.

JAKIEŚ NOWE GTA CZY COŚ?

↘ Gud Morning! Czy na PS2 wyjdzie nowe GTA (pomijając Liberty City)? ■

Sieben, acht, gute nacht. Nic nie zapowiedziano, ale nauczyliśmy się już niczego nie wykluczać.

RETORYKA

Witam. Tyle jest narzekania na fabułę Resa 4, że jest słaba, niedopracowana i nieciekawa. Hehe, teraz zadajcie sobie pytanie, co by było, gdyby twórcy gry całkowicie zignorowali fabułę w tej grze? Czy wtedy czulibyście się usatysfakcjonowani?

↳ **No oczywiście, przecież jedynym wyjściem w tej sytuacji byłoby całkowite pozbawienie gry fabuły, bo... A nie, zaraz.**
Kiedy tak żonglуję w głowie opcjami: słaba fabuła, brak fabuły, słaba fabuła, brak fabuły, nagle zaświtało mi, że jest jeszcze jedno – dobra fabuła. I wiesz co – nie obraziłbym się za nią.

Ja chyba nie, bo nie miałbym żadnej przyjemności z chodzenia po wiosce i strzelania do wieśniaków z niewiadomego powodu. Tak, tak, właśnie do tego zmierzam. Przecież jakby nie było historii w tej grze, to byśmy kompletnie nie wiedzieli, po co przyjechaliśmy na wycieczkę do Hiszpanii i po co mordujemy tych wszystkich wieśniaków.

↳ **Oczywiście, że tak. Ale nie ograniczaj się do tych dwóch wyborów. Na usprawiedliwienie twórców dodam, że RE4 był czterokrotnie całkowicie przebudowywany w trakcie swego cyklu produkcyjnego i zapewne sklejona w taki właśnie sposób fabuła straciła na tym najbardziej. Na szczęście – tylko ona.**

Czy taka gra sprawiałaby Wam przyjemność? No mi raczej nie. Inną natomiast sprawą jest owa historyjka, która, prawdę mówiąc, nie jest najwyższych lotów, ale to już całkowicie inna sprawa. Tak więc, nie narzekajcie już na fabułę Resa 4, bo chociaż jest, jaka jest, dodaje grze sensu.
Teraz troszkę na inny temat. Czy zastanawialiście się nad chwilą, kiedy odstawicie od siebie konsole i nie będziecie już grać? Tak, oczywiście, zaraz większość graczy zakrzyknie, że oni będą grać aż do śmierci, ale czy można takie wypowiedzi traktować poważnie? Przecież w końcu ożenią sie, założą swe rodziny, będą mieli na głowie inne, ważniejsze sprawy niż jakieś dziecinne gry.

↳ **Jak ustaliłem ponad wszelką wątpliwość (wnikliwe obserwacje aż dwóch znajomych ojców i relacje naocznych świadków dalszych kilku) nie masz racji oraz nie masz racji. Po pierwsze – DOPIERO wtedy zaczynasz grać w gry dziecinne (przechodzenie Potworów i Spółki z trzyletnim synkiem), a po drugie – czas na granie dla siebie zawsze się znajdzie. Może w mniejszym wymiarze niż wcześniej, ale – na pasję zawsze jest czas. Popytaj dziadka czy tatę o łowienie ryb, bawienie się kolejką czy inne bzdurki, które musiały wystarczać naszym biednym przodkom w oczekiwaniu na to, co nazywamy dziś elektroniczną rozrywką. Dawali radę? No właśnie. Więc Ty też dasz. Albo, jak się okaże przy końcu listu – nie.**

Ja, w wieku 17 lat, już powoli odczuwam zmęczenie spowodowane graniem. No bo sami powiedzcie, ile można wpatrywać się w TV i grać? Technicznie rzecz biorąc i 24 godziny na dobę. Ja na razie nie gram w nic, ponieważ najzwyczajniej w świecie nie mam na to ochoty.

↳ **OK, czyli diagnoza jest prosta – wyrosłeś. Inni mają jeszcze szanse. Next!**

Pewnie, w końcu włączę konsolę, aby pograć, ale coś mi się widzi, że to nie nastąpi prędko. Pozdrawiam wszystkich czytelników.
Singleplayer

SKARBNICA WIEDZY

Cześć! Czy nie zastanawialiście się kiedyś nad opublikowaniem indeksu recenzji i zapowiedzi? Ostatnio ten jakże przydatny element pojawił się w Konsolowym Kompendium – w numerze byłoby nam na niego szkoda miejsca. Zanim jednak ktoś zreflektuje się, że ostatnie KW pojawiło się na rynku, kiedy liczbę numerów enplusa dałoby się prześledzić na kończynach byle dwudziestonoga, wyjaśniam – jak dalibyśmy w jednym, to dwa numery potem ktoś wpadłby na pomysł, że fajnie byłoby dać informację, w którym numerze ostatnio był taki spis... I tak dalej, i tak dalej.

↳ **Ostatnio ten jakże przydatny element pojawił się w Konsolowym Kompendium – w numerze byłoby nam na niego szkoda miejsca. Zanim jednak ktoś zreflektuje się, że ostatnie KW pojawiło się na rynku, kiedy liczbę numerów enplusa dałoby się prześledzić na kończynach byle dwudziestonoga, wyjaśniam – jak dalibyśmy w jednym, to dwa numery potem ktoś wpadłby na pomysł, że fajnie byłoby dać informację, w którym numerze ostatnio był taki spis... I tak dalej, i tak dalej.**

Często ich szukam w starych numerach i jest to dosyć czasochłonne... Wiele pism już coś takiego zrobiło. Prosta formuła: tytuł gry, rodzaj tekstu (recenzja/zapowiedź) i numer Neo Plus. Wiem, że to trochę roboty, ale na pewno większość czytelników przyjęłaby taki spis z otwartymi ramionami.
Pozdrawiam,
Loco

↳ **Czekamy na odzew. Jak będzie, to już się domyślam, jak nasi dzielni redaktorzy zacierają ręce z uśmiechem na twarzy rozmyślając o fajnej, niemonotonnej i nienużącej robocie, jaka się z tym wiąże. Nie chciałbym zdradzać niczyich sekretów, ale jeżeli to czytacie, to podchodziłbym ostrożnie do ogłoszeń w jednym z następnych numerów enplusa, w którym może pojawić się coś w tym stylu: „Szukamy stażystów do okresowej, ciekawej i perspektywicznej pracy w piśmie konsolowym".**

DZIEŃ DOBRY BARDZO

Witam. Do napisania tego maila zmusił mnie gościu (albo laska), którego sms-a wydrukowaliście w listach. A konkretnie w sms express, w N+ 85 (luty). Więc ten ktoś napisał do Was: „Mała wazelina – mam wszystkie numery N+, nawet te jeszcze bez plus... Szacun za dobrą robotę. Czy Banan ogląda Bar Europa? Krzysiu, jak myślisz, kto wygra?"

↳ **Podpowiem – Krzyś nie wie. I niepokojem napawa go to, że ktoś tak do niego pisze. Nie wiedzieć czemu poczuł się nagi.**

Więc ten krótki tekścik od razu wywołał u mnie na twarzy uśmiech. Ale nie taki szyderczy... I co by tu krótko powiedzieć, rozbił mnie totalnie. Nie wiedziałem, że czytelnicy N+ oglądali Bar (zapewne też trafiło się paru redaktorów, którzy widzieli pewnie jakieś migawki).

↳ **Zawsze na posterunku gotowi i czujni wyglądać wszelkich wydarzeń popkulturowych, co jest niezbędne przy obcowaniu z grami. Albo chociaż w ten sposób tłumacząc swój postępujący infantylizm.**

A dlaczego śmieję się i nie mogę przestać... No cóż – jadąc do Wrocławia i wiedząc, że nie będę mógł ze sobą wziąć wielu lektur czy też filmów, zabrałem prasę – N+. Tak, jestem waszym stałym czytelnikiem. Przez czas mojego pobytu we Wrocławiu kupowałem nawet potajemnie „prasę branżową"... I tak ciągnęło się to przez półtora miesiąca
A teraz do sedna...
Pozdro – **Sebastian Góralczyk** – były uczestnik Baru Europa. Pozdrawiam całą redakcję!

↳ **Wow. Szacun. Sebastian, jakby ktoś nie wiedział, pochodzi z Białorusi, a to nigdy nie jest łatwe. Dzięki za maila i pozdrawiamy!**

CZARNY MIESIĄC

Czytam sobie własnie najnowsze N+ i stwierdzam, że pomysł z demówką Black to wyjątkowo udana rzecz!
I właśnie w tym tonie mam pytanie (znaczy w tej tonacji, nie że pytanie sobie tonie, ono sobie śpiewa).
Czy planujecie dołączenie do któregoś z kolejnych N+ grywalnego dema FFXII?

↳ Nie. Akcja dodawania dem jest trudna i wymaga zbiegu szeregu przyjaznych okoliczności. Nie zanosi się na to, żeby podobne miały zaistnieć w związku z Finalem. Jeżeli jednak takie okazje pojawią się w przyszłości – nie omieszkamy z nich skorzystać. Warto jednak wiedzieć, że japońskie firmy traktują dema swoich gier, a szczególnie hitowych, jako element mający uatrakcyjnić inny pakiet. Stąd demo Metal Gear Solid 2 w pudełku z Zone of the Enders, czy wspomnianego Final Fantasy XII w pakiecie z Dragon Quest VII.

Nie wszyscy, wbrew pozorom, maja przerobione konsole (i cale szczęście), a nie mam pojęcia, czy ściągnięte z jakiegoś p2p demo dałoby się odpalić na nieprzerobionej konsoli. W sumie zabezpieczanie dema przed piractwem, czy innymi plagami, to głupota, ale kto ich tam wie tak na dobrą sprawę.

↳ No jasne. Totalna głupota. Ci frajerscy wydawcy. Zabezpieczać własność im się zachciewa. Natomiast nie ucieknąą przed rozdwaniem demek za darmo – zobacz jak to działa na Xboksie 360 i jego Marketplace. Podejrzewam, że Sony też coś takiego planuje z PS3.

Zresztą nie mam żadnego p2p, nie lubię, nie używam, wiec problem mnie nie dotyczy. Z kolei ściąganie z zagranicy całej gry (a nawet jej polowy) dla dema, to hmm... No nie, nie bardzo.

↳ Zgadza się. Dlatego na rynku są pisma, do których regularnie dodawane są płytki z demami. Zarówno polskie jak i angielskie. Drogie i nie każdemu muszą się spodobać (bo są pismami oficjalnymi z całym bagażem, jaki się z tym wiąże)

I jeszcze drobna uwaga na koniec, a propos tekstu o AvP na Jaguara. Brak muzyki w tej grze to nie celowe zagranie programistów ku chwale klimatu, tylko zwykły, prozaiczny brak miejsca na carcie. Z tego samego powodu animacje postaci, ich śmierci i całej reszty maja po kilka klatek animacji.
O ile się orientuję, (acz mogę się mylić, pamięć już nie ta, mało ramu), trochę później wydano tę grę już w wersji CD i tam wyglądało to już trochę lepiej. I tym optymistycznym akcentem kończę.
Dzięki, że jesteście, kontynuując (łohoho) spuściznę (hyhyhy) po Secret Service. Bądźcie jak najdłużej!
Pozdrawiam
Wujcio vYs

PS: W ogóle co to się porobiło, czytam was od lat, czytałem N bez +, czytałem SS w sumie od samego początku i piszę po raz pierwszy. Czuję się przez Was normalnie rozdziewiczony.

↳ Dzięki, że tyle z nami jesteś – najlepsze, co mogliśmy w tej sytuacji zrobić to być tutaj.

WŁASNA INTERPRETACJA?

Niedawno kupiłem sobie Shadow of the Collosus. Odpalam szybciutko (dodam, że byłem dodatkowo podładowany waszą recką) i czekam. Oglądam pokazówkę i tu pierwsze wrażenie – przez całą grę przecie nie może być tak nudno. Niezrażony monotonią przeklikuję opcje wybierając New Game i ruszam do boju. Chłopak kładzie ukochaną na ołtarzu, jadę na poszukiwania pierwszego kolosa. I tu ujawnia się potęga tej gry! Rozległe obszary do przejechania, animacja, widoki... miodzio!. Wskakuję na kilka skałek i w końcu ujawnia się przede mną pierwszy kolos. Olbrzymia bestia, świetna animacja i ten dreszczyk emocji, kiedy biega mu się pod nogami. Do tego nastrojowa muzyka. Znalazłem sposób i włażę mu na nogę. Od razu odczuwa się nastrój epickiej walki. Człowiek nie myśli już o niczym, jak o pokonaniu bestii! Wspinam się, odnajduję słaby punkt i wymierzam pierwszy cios. Krztuszę się wytryskającą krwią, ale nie mam zamiaru przestać. Wymierzam, kolejny cios. I kolejny. W końcu kolos pada. Człowiek zaczyna się zastanawiać, co zrobił. W imię miłości, największej z ludzkich słabości, zabił pradawną potęgę. Coś strasznego, ale i w pewnym sensie pięknego i majestatycznego.
Czarne opary, świątynia, zjawy i pękający „idol" kolosa. Bożek pokazuje kolejny cel. Wołam Agro i od nowa.
Epicka walka i chwila refleksji...
To jest właśnie piękno fantasy oddane w dobre ręce!
ToM3q

↳ Cień Kolosa zawładnął wieloma umysłami i zrzucił Need For Speed Most Wanted z pierwszego miejsca listy najlepiej sprzedających się gier w Europie. Szacunek dla autorów.

OBCHODY KORTOWIADY

Cześć. Mam jedno pytanie. Zacznę od początku...
W Olsztynie co roku organizowane są Juwenalia, czyt. Kortowiada. W tym roku jej termin wypada na jakiś weekend maja, albo koniec kwietnia.

↳ Już zapisuję w kalendarzu. Zważywszy na precyzyjne podanie daty, przyda się ten grubszy.

Chodzi mi o to, że podczas trwania tej imprezy chciałbym zorganizować turniej w Pro Evo 5 na PS2. Ogólnie pomysł jest świeży, ale odzew na forum Kortowiady pokazuje, że zainteresowanie jest spore. Myślę, że 32 zawodników bezproblemowo się znajdzie. Samorząd Studencki obiecał (ciekawe na ile się sprawdzi), że zapewni odpowiednią liczbę oryginalnych kopii gry i może jakieś nagrody.

↳ Miło z ich strony.

Do tego finały mają być pokazane na plazmie w holu (ma coś koło 60 cali jak się nie mylę). Teraz tylko musze 8 konsol załatwić, telewizory i jakieś pomieszczenie. Nowy semestr zaczyna się od przyszłego tygodnia, to się popytam kogo trzeba, czy nam sale udostępnią na jedną sobotę. Ogólnie cały problem polega na tym, że nie mam żadnego pojęcia o organizacji jakichkolwiek turniejów. W Olsztynie sporo osób gra w Pro Evo, ale w swoich małych grupkach. A turnieju w tej części Polski to jeszcze chyba nie było. Więc chciałem jakoś wypromować tę grę, bo Pro jest super! Ludzie się poznają, pogadają, jakieś kontakty się zdobędzie. Może nawet na trwałe się uda ten turniej do programu Kortowiady wpisać. Do czego zmierzam. Może mielibyście ochotę wziąć w nim udział? Organizacja może nie będzie jakaś pierwsza klasa, ale zabawa będzie przednia. W dziale „turnieje" mogłaby się jakaś mini-relacja z tej imprezy pojawić.
Z góry dzięki i pozdrowienia dla całej ekipy!
X_X

**↳ Dzięki i powodzenia z organizacją. Po pierwsze, zajrzyj na nasze forum internetowe do działu Pro Evo i porozmawiaj z obecnymi tam graczami – mają sporo doświadczenia związanego z PESem, bo co i rusz organizują jakieś turnieje.
A po drugie, specjalistą od tematyki turniejów jest Marcel i proponuję do niego i jego kącika kierować wszelkie listy w sprawie organizacji turniejów oraz ewentualnego udziału, czy patronatu enplusa.**

SMS EXPRESS

Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:

0507 814 753

Opłata jak za standardowego SMSa.

↘ Brat kupił sobie DSa i dał mamie zobaczyć.
Patrzę potem, a ona wysyła smsa o treści „gram w nitedo ds nowa wersja gameboy i jeżdże gokardem". Hahaha. Pozdro.

Absolutny szacun dla mamy, że gra na konsoli i jeszcze chwali się tym koleżankom.

↘ Co do Uwe Bolla kręcącego film na podstawie MGS, to on chciał to zrobić, ale Kojima się nie zgodził.

Dzięki za naświetlenie sprawy. Oby wielki Hideo zachował pełnię władz umysłowych jak najdłużej.

↘ Witam! Czy z okazji reedycji ICO moglibyście dorzucić do nowego N+ jakiś fachowy motyw na plakat z tej genialnej gry? Pozdrawiam i oby tak dalej!

Pomyślimy nad tym przy okazji kolejnego numeru, ale są na to wielkie szanse. Jeszcze kilka SMSów o poster z ICO i jedziemy...

↘ Czy Banan jest jak Czikita?

Nawet nie wiesz, jak bardzo. Szczególnie o piątej rano w najtklabie.

↘ Cze! Opiszcie wreszcie wszystkie bonusy i sekrety do Metal Gear Solid 2 i 3, podobno tak kochacie tę serię!

Zobaczymy, jakie będzie zainteresowanie tym tematem. Chcecie – smsujcie i mailujcie.

↘ Cześć! Nie wiem dlaczego wszyscy winią Gran Turismo że nie ma modelu zniszczeń, a przecież nie może mieć, bo ma licencjonowane samochody!

Do niedawna też tak myślelimy, ale Forzie na Xboxa, czy innym grom, to jakoś nie przeszkadza. Może Polyphony po prostu nie chce psuć tych pięknych furek? Spodziewamy się jednak, że na PS3 ugryzą ten temat, bo jak nie, to...

↘ Cześć. Wiesz dlaczego łysy jeździ na rowerze z rozpiętym rozporkiem? Żeby poczuć wiatr we włosach. Możecie powiedzieć to Gulashowi.

He, he, he. Qoora też się uśmiał...

↘ Dlaczego w Metal Gear Solid 3: Snake Eater wcielamy się w rolę Big Bossa, skoro w MGS i MGS2 był on negatywną postacią?

Odpowiedź pierwsza: bo taki pomysł na MGS3 miał Kojima. Odpowiedź druga: by zrozumieć tragizm tej postaci, który zepchnął ją na złą drogę.

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

➲ CZOŁÓWKA WASZYCH ULUBIONYCH DEVELOPERÓW?

marioo: Jaki jest wasz ulubiony zespół tworzący gry? Możecie wpisywać po kilka firm jednocześnie. Mile widziane jakieś uzasadnienie.

Szwedu: Ja nie mam watpliwosci – Konami. Dlaczego?? Stworzyli MGSa, Silenty, Zone of the Enders... poza tym mają w swoim składzie Hideo Kojimę, prawdziwego geniusza. Warto by było też wymienić Retro Studios (Metroid!) oraz, jak dla mnie – AKI, japońskiego developera, który stworzył najlepszy wrestlingowy engine pod słońcem.

bartiz: Konami – za świetne hity, jak Pro Evolution Soccer (seria), Silent Hill (seria), MGS (seria). Nie mam pytań po prostu. Ubisoft – coraz lepiej u nich. Mamy świetnego Prince of Persia, Beyond Good&Evil, Splinter Cell. Team Ninja – tutaj wiadomo: Ninja Gaiden, Dead or Alive 3, Xtreme Beach Volleyball i ta grafika... Chociaż z poziomem trudności Ninja Gaiden trochę przegięli. Na koniec listy dodam jeszcze Namco i Capcom.

Duo: Bezapelacyjnie Konami. Według mnie jest to firma posiadająca największy potencjał, jeśli chodzi o nowe innowacyjne pomysły w grach. Ich tytuły, takie jak: MGS, Silent Hill, Castlevania, Shadow of Memories, Zone of the Enders, czy LifeLine dobitnie potwierdzają potencjał drzemiący w tych ludziach. Poza tym mają uzdolnionych artystów, jak Yoji Shinkawa czy Kojima. Firma, na której trochę się zawiodłem to Square-Enix. Na pewno Squaresoft wymieniłbym od razu w czasach PSX, kiedy mieli dużo świetnych pomysłów, natomiast teraz jest to głównie FF i jego remake'i. Zawiodłem się dodatkowo na grze Drakengard, którą miałem kupić jeszcze przed recenzjami, ale wyszło jak wyszło.

Mielu: I do tego wszystkiego Team Viewtiful za V-Joe!!!

Ryan: Capcom za rozpoczęcie trendu mordobić, w których postacie mają historię. Blizzard za "it's ready when it's done" oraz Sony Computer Entertainment-Studio Liverpool za Wipeout Pure. Paradoksalnie, w żadnej z wymienionych firm nie chciałbym pracować.

➲ CZY KTOS JESZCZE PAMIETA KLIMATY ARCADE?

Szczudel: ARCADE powinno wystarczyć za cały komentarz. Z mojej strony mogę tylko dobrze wspominać Silent Scope, który mną zawładnął. EX 3 przeszedłem na 6 żetonach, zasadzając headshoty każdemu bossowi. Ach ta kula lecąca prosto w czaszkę... i moment, w którym pokazany był łeb z dziurą w miejscu, w które trafiliśmy! Co do polskich salonów arcade – jedyne wspomnienia jakie mam, to nieśmiertelne Mortal Kombat i starsi „koledzy" pożyczający żetony i dołączający się w najbardziej nieodpowiednim momencie. Niech im ziemia ciężką będzie.

Pita: Klimat takich gier po prostu kocham: szybkie, przepełnione adrenaliną, nierozwlekane, stworzone po to, aby bić własne rekordy. Od Dig Duga, przez King of Fighters, do Outtrigera... Masa miodu, ciągła rywalizacja i brak czasu na bezsensowne zabiegi. A gry pokroju Metal Slug, Giga Wing czy Mars Matrix kopały cztery litery jak nic. Szkoda, że Arcade zdycha. Bo konwersje są zazwyczaj słabe (jak Metal Slug), a emulatory nie mają za grosz klimatu... Arcade to coś, od czego wielu zaczynało. I za to należy mu się pokłonić.

batman2k3: Ja pamiętam głównie cztery automaty, na których straciłem tak dużo kasy, że uzbierałoby się nawet na PS2 w momencie polskiej premiery. A były to: Metal Slug (pierwsza część, na którą poszło chyba najwięcej żetonów), Mortal Kombat 2 (stary, dobry klimat, gdzie nieznani ludzie przyłączali się do ciebie, by sprać ci dupę, a tu okazuje się, że wymiatasz jak szalony zapodając na końcu Fatala – w końcu tę samą grę miało się w domu), Samurai Shodown (nie pamiętam, ale chyba ta gra mnie trochę irytowała – za dużo mashowania) oraz Alien vs. Predator (ukończyłem to kilka razy).

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

VEGETA I CHŁOPAKI

Witam! Wiecie może, czy wyjdzie, kiedy i jaki będzie tytuł następnej gry spod znaku Dragon Ball Z na PS2?

Super Dragon Ball Z – cel-shade'owany fighter, konwersja z automatu. Co ciekawe, autorami gry jest ekipa Craft & Meister, w skład której wchodzą byli pracownicy Capcom odpowiedzialni między innymi za Street Fightera 2. Gra ma pojawić się wiosną w Japonii. Nie zdziwilibyśmy się także, gdyby powstawał kolejny Budokai – przez trzy lata sprzedano blisko dziewięć milionów gier z serii Dragon Ball na świecie.

KABRIO W GT4

Co trzeba zrobić, aby w Gran Turismo 4 mieć złożony dach w kabrioletach? Dzięki.

Nie da się. Polyphony nie zaprojektowało panopka w środku, więc głupio wyglądałby samochód bez kierowcy. Poszli na łatwiznę po prostu.

MEMORIALIK

Witam! Co mam zrobić, aby zagrać z kumplem w PES5 w trybie Memorial Match?

Musicie mieć dwie karty pamięci i nazwane profile. Profile nazwiecie przy pierwszym sejwie. Twoja memora do pierwszego slotu, kumpla do drugiego i gracie.

KAPITAN HAWK

Czy gra pod tytułem Kapitan Tsubasa wyjdzie na PC albo na normalne konsole? Jak ją zdobyć? Na Pegasusa jest...

W sumie różne są zboczenia i odchyły, ale powariowaliście ostatnio z tym Tsubasą – sporo maili i SMSów świadczy o żywym zainteresowaniu losami Jastrzębia. Jeśli chodzi o gry dostępne na konsole czy PC w Polsce, Europie, Ameryce – NIE MA.

OJCIEC CHRZESTNY

Kiedy dokładnie będzie premiera The Godfather w jakimkolwiek miejscu na świecie?

Podobno czternastego marca w USA, a dwudziestego czwartego marca w Europie.

A CO Z KALIBURKIEM?

Hi ho! Chciałbym dowiedzieć się, czy zamieścicie poradnik do Soulcalibur 3? Bo w kółko o Tekkenie...

Mamy nadzieję reaktywować Fight Club od kolejnego numeru właśnie opisem (a przynajmniej jego częścią) Soulcalibur 3.

A JAK BĘDZIE PS3...

Siemanko! Mam takie pytanko – czy jak wyjdzie PlayStation 3, to gry na PlayStation 2 będą wychodziły w takim tempie, jak do tej pory?

A czy gdy pojawiło się PlayStation 2, to gry na PS one ukazywały się w tym samym tempie? Przez pół roku, rok – będzie w co grać – potem już tylko ostatki. Ale katalog PS2 jest na tyle obszerny, że naprawdę warto pogrzebać w koszyku ze „staroćiami".

STOP... DOCZYTUJĘ ZAKRĘT...

Czy Burnout Revenge podczas wyścigów doczytuje dane w locie tak jak choćby GTA San Andreas?

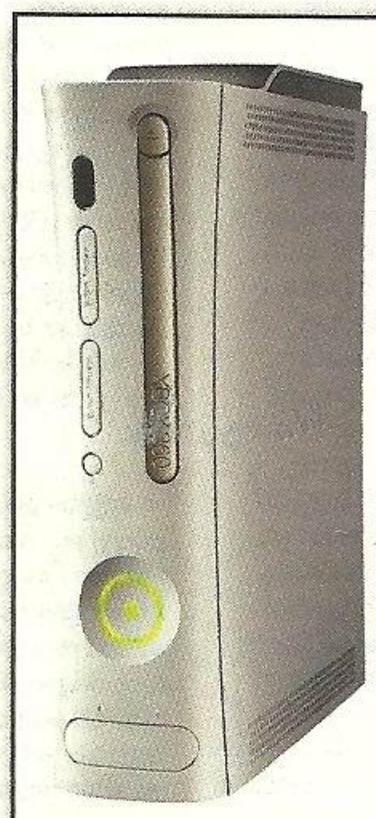
Pytanie trochę mnie zaskoczyło. Wydaje się jednak, że całość siedzi w pamięci, bo inaczej przed kolejnym zakrętem wyścig zatrzymywałby się na kilka sekund :)

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Czym jest Xbox 360? Zadawaliście sobie kiedyś takie pytanie?

Może konsolą do gier? Pewnie jest to jedna z poprawnych odpowiedzi. Ale już pierwsze godziny spędzone z tym urządzeniem podsuwają na myśl coś innego. Można po pierwsze uznać, że jest to przystawka do oglądania pewnego sieciowego portalu. Bliżej mu tu do dekodera Polsatu, niż do zabawki. Podłączamy sprzęt do TV po to, żeby obejrzeć określone strony portalu, skorzystać z usług interaktywnych (czyli pograć w gry), od czasu do czasu coś sobie ściągnąć z działu „download". Microsoft stworzył pudło, które połączy każdego gracza z firmą na stałe i nieodmiennie. Tak, jakby Wirtualna Polska zrobiła komputer do oglądania stron Wirtualnej Polski. Nieźle, co?

Jeśli macie Xboxa 360, a nie macie go podłączonego do sieci, to nic nie macie – to nam mówi firma Billa G. Dlatego właśnie na każdym sprzedanym egzemplarzu Microsoft może stracić 140 ciężko zapracowanych na monopolu dolarów. Gracz połączony pępowiną kabla i karty kredytowej wprost z siedzibą Mikromiękkiego tytana odda te 140 dolców z nawiązką w zastraszająco krótkim terminie. Oprócz kosztów jawnych (abonament) pojawią się ukryte: sklepiki, małe gierki, itp. Za wszystko trzeba zapłacić. A to, za co nie płacimy, buduje poczucie zaangażowania w zabawę X-em. Fakt, że mamy tam kolegów, że możemy z nimi rozmawiać przez headset, że możemy NAWET JAK NIE GRAMY sprawdzić, kto jest online i co robi, wszystko to spędzać ma nam z głowy każdą myśl nie związaną z grą na Xboksie. Siedząc w pracy drepczemy nogami myśląc, że nasi kumple już grają. Siedząc w nocy myślimy czy zasnąć, czy nie sprawdzić czy fajna lala, którą poznaliśmy wczoraj, jedyna, która jest tak ostra w Perfect Dark, a głos ma aksamitny jak anioł, ciągle siedzi w sieci. Mówiąc psychologicznie: jeśli macie skłonność do uzależnień, a opieraliście się papierosom i alkoholowi, to uważajcie – Xbox 360 jest 100 razy silniejszy. Skupia w sobie wszystko to, co faje i wóda miały razem. Przysięgam. I zrobiono to z premedytacją.



XBOX 360 JEST GRĄ. TO JEST GRA RPG PO PROSTU. I TO SIECIOWA, A WIĘC MMORPG.

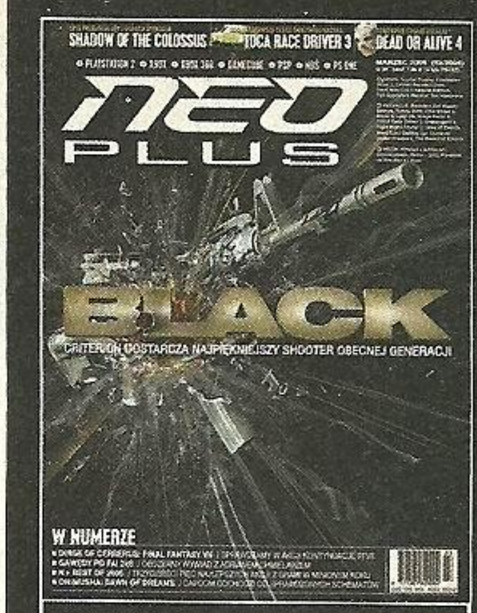
Zgadzam się też w stu procentach z Adrianem Chmielarzem, z którym wywiad polecam. Xbox 360 jest grą. To jest gra RPG po prostu. I to sieciowa, a więc MMORPG. Dlaczego? Zakładacie tam konto i zaczynacie istnieć jako wirtualny byt. Jako postać innymi słowy. Macie ksywkę i jazda. Oprócz ksywki macie grono znajomych, a do tego jeszcze Wasza postać leveluje, czyli się rozwija. Głównie wychwytując różnego rodzaju osiągnięcia. W ten sposób uzyskuje reputację. Przecież to dokładnie tak samo jak w mmorpgach! Adrian powiedział w wywiadzie, że dla osiągnięć ludzie będą kończyć nawet crapy. Jasne! Powiem więcej: jak osiągnąć sukces sprzedażowy? Należy zrobić grę, w której łatwo będzie zdobyć „achievementy". Sprzeda się na pniu. Każda nowa tapeta, nowy dodatek, który trudno zdobyć, mogą być pretekstem do uzyskania większego prestiżu przez naszą postać w tej grze o Xbox 360. Jeśli jakieś działanie będzie bez sensu, ale zorientujecie się, że dzięki temu przed Waszym nickiem, przepraszam Tagiem, w rankingach pojawi się gwiazdka, krzyżyk lub cokolwiek, co Was wyróżni – wszyscy pójdziecie w to jak w ogień.

Zaraz, zaraz... Mówię „pójdziecie?" Ja sam pierwszy pójdę! Siedzę w sieciówkach od pewnego czasu i widziałem, co robią gracze bez sensu, żeby tylko się wyróżnić. Co ja sam robiłem! Jeśli będzie można malować zbroje postaci w grze, a farby trzeba będzie kupować za normalne pieniądze w sklepiku sieciowym, zaś czarna będzie najdroższa i za horrendalną cenę, to po czym poznać będzie najłatwiej ziomka/prosa/maniola, czy jak go tam nazwiecie? Na przykład po tym, że wysupłał kieszonkowe z 3 miesięcy i jest jedyną postacią w czarnej zbroi w okolicy. Firma Blizzard, obecnie niekwestionowany autorytet w dziedzinie dojenia kasy na sieciówkach, wprowadza nawet pojedyncze postacie NPCów do gier, które dają unikalne przedmioty tylko wtedy, kiedy wpisze się kod z kartki, a kartkę można kupić tylko w Blizzardzie! A co, jeśli liczba takich kartek jest ograniczona? Wiecie, za ile pójdą na ebayu? Byle ciepła kupka, będąca ograniczonym dobrem schodzi za 1200 zł! Czujecie to?

Oprócz wszystkich tych ciekawostek, przypomnijcie sobie sytuację, w której ostatnio kupowaliście telewizor. Jak Wam szło kupowanie baterii do pilota, albo jakiegoś drobiazgu w tym samym sklepie? Mniemam, że bez problemu. To jest tak zwany nastrój pozakupowy. Jak kupię coś za 3000 zł, to 150 zł jest potem kwotą kosmetyczną. Płacąc załóżmy 200 zł abonamentu nie dokupicie trasy do wyścigu za 19 zł? A jeszcze super bolida za 13 zł? A może wzór na zbroję za 5 zł? Mikromiękki pójdzie w to jak nic! I my pójdziemy.

Czym jest więc Xbox 360? Kupując i instalując pod telewizorem wprowadzacie sobie do domu demona, który będzie w stanie zastąpić wszystko. Gralnię, dekoder telewizyjny, randkownię, czaterię – wszystko. Jeśli macie niskie poczucie własnej wartości, oto nowy system oceny ludzi. Po osiągnięciach w grach. Jeśli macie parę złotych od babci, wreszcie kupicie sobie nowy strój. To nic, że on realnie nie istnieje. To nic, że wielu Waszych znajomych nie zrozumie, co w nim takiego fajnego. Ważne jest jedno: jak najdalej od realnego życia, a jak najbliżej fabryki snów Microsoft. Potworne, nie? Ale z drugiej strony, jaka to niesamowita, cudowna i monumentalna przyjemność mieć takie coś w domu.

Grabarz ■ ■



nr 86 | marzec 2006 (03/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Łukasz Bura, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski.

Special Guest Stars
Dagon, Ganon.

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
IndependentPress

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

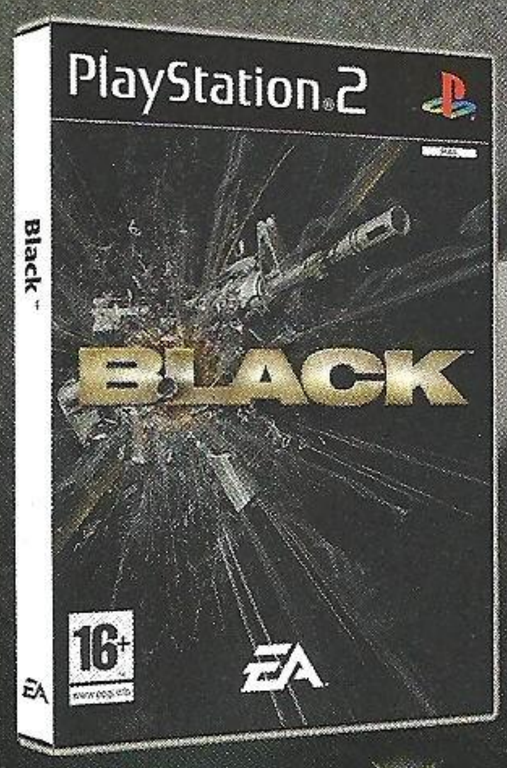
16+
www.pegi.info

BLACK™

Dla pierwszych 500 Klientów EMPiKu
wystrzałowy brelok w prezencie!

ADRENALINA
W CZYSTEJ POSTACI.
RUSZAJ DO AKCJI!

w salonach
EMPiK
od 24 lutego



EMPiK Pełna kultura®

„PRZYGOTUJ SIĘ NA BLACK, NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWĄ STRZELANKĘ FPP JAKA DOTĄD POWSTAŁA"
OFFICIAL PLAYSTATION2 MAGAZINE

www.ea.pl XBOX PlayStation.2

© 2006 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA, oraz znak graficzny EA oraz BLACK są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A i / lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™ . "PlayStation" oraz znaki graficzne rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz znaki graficzne Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A. i / lub innych krajów i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft.

16+
www.pegi.info

w sprzedaży
od 24 lutego

BLACK

BLACK PRZENOSI CIĘ W ŚWIAT TAJNYCH OPERACJI – BEZ ROZKAZÓW,
BEZ KONSEKWENCJI, POZA PRAWEM.
MUSISZ ZATRZYMAĆ TYCH, KTÓRYCH DOTĄD NIKT NIE POWSTRZYMAŁ.
NIC, ABSOLUTNIE NIC NIE MOŻE STANĄĆ CI NA DRODZE.

„PRZYGOTUJ SIĘ NA BLACK, NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWĄ STRZELANKĘ FPP JAKA DOTĄD POWSTAŁA"
OFFICIAL PLAYSTATION2 MAGAZINE

www.ea.pl

XBOX

PlayStation.2

© 2006 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA, oraz znak graficzny EA oraz BLACK są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A i / lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™ . "PlayStation" oraz znaki graficzne rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz znaki graficzne Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A. i / lub innych krajów i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft.